club hnostar

REVISTA 8 OCTUBRE

300 PTAS



OPINION: DIZZY BALLOON, RELATO, HISTORIA MSX, A.M.C., FAUNA INFORMATICA, MICRO ¿MANIA? AL MSX, FREDDY HARDEST IN MANHATTAN SUR, ETC.

En este número

COLABORADORES

Javier Dorado Romero
Juan M. Gutiérrez
David García de Dionisio
Enrique Jiménez Raya
Juan M. del Río
Manolo Caro Terrón
Joan Ensesa Marli
Manuel Veiga Méndez
Jose A. Saco Muíño
Josep Sumoy i Palau
Albert Solé Jerez
Ernesto Sánchez Fernández

DISEÑO Y FOTOCOMPOSICIÓN

Jesús Tarela

DIBUJOS Y MAPAS

Angel L. Tarela
Alvaro Tarela

REDACCIÓN

Jesús Tarela D.
Angel L. Tarela
Alvaro Tarela D.

EDITA

Club HNOSTAR

DIRECCIÓN, ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15080 SANTIAGO (La Coruña)
Tel. (981) 52 08 63

EDITORIAL

COMO YA SABREIS, EN ESTE NUMERO CELEBRAMOS NUESTRO PRIMER ANIVERSARIO DESDE LA FUNDACION DE NUESTRO CLUB Y LA PUBLICACION DE LA PRIMERA REVISTA. Y COMO PARA NOSOTROS ES UN HECHO MUY IMPORTANTE, LO HEMOS CELEBRADO CON UN NUMERO ESPECIAL EN EL QUE ENCONTRAREIS, ENTRE OTRAS COSAS, ESTE CONTENIDO: MAPAS Y SOLUCIONES PARA LOS JUEGOS "AVENTURA ORIGINAL","ABADIA DEL CRIMEN" Y "COZUMEL"; UN AMPLIO REPORTAJE SOBRE LA COMPAÑIA DINAMIC; UNA NUEVA SECCION "CACHONDEO MSX"; UN AMPLISIMO REPORTAJE EN EXCLUSIVA CON LOS JUEGOS MAS ACTUALES APARECIDOS EN JAPON; LOS HABITUALES COMENTARIOS EN LA SECCION OPINION;DOS CONCURSOS PARA LOS SOCIOS Y COLABORADORES, Y UN LARGO ETC. DE CONTENIDO...

TAMBIEN HEMOS MEJORADO EL DISEÑO DE LA REVISTA PARA QUE SEA MAS AMENA PARA TODOS VOSOTROS.

TAN SOLO NOS QUEDA POR DECIR QUE DISFRUTEIS CON LA REVISTA Y QUE EL PROXIMO NUMERO SALDRA DENTRO DE TRES MESES.





"La Diosa de Cozumel" es la última aventura que nos propone AD después de temas un poco desafortunados (léanse "Jabato" y "La Aventura Original").

Es un juego realmente grandioso, pese a sus agujeros (así se dice errores en el argot del programador). En algunos ordenadores aparecen en algunas situaciones errores (103,6) esto lo podemos solucionar con algo que no viene en las instrucciones. Son los comandos DIBUJO y TEXTOS. Con este último hacemos la aventura más rápida y no aparecen errorres.

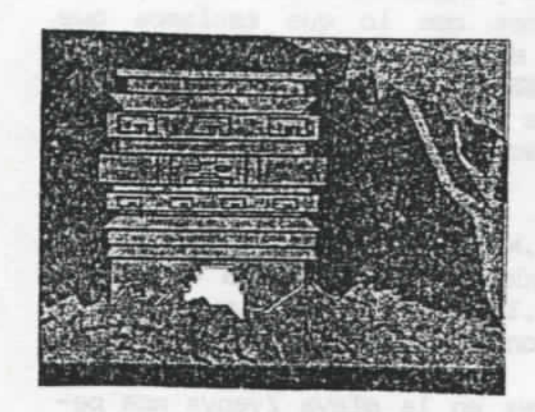
El PSI es su mejor punto, si tenemos ingenio podemos lograr auténticas conversaciones con los personajes; si a esto unimos la posibilidad de pasar de una fase a otra libremente, unos gráficos bastante buenos y unos textos realmente extraordinarios, hacen de "Cozumel" el juego indispensable para los conversacion-adictos.

En la aventura reencarnamos a MAC DORO, un arqueólogo experto en arte Maya, que naufraga de su barco con destino a Yucatán. MAC estará cerca de la isla de Cozumel, pero tienes que averiguar como llegar a éste y como pasar de ella al Yucatán, y como no tienes ropa y estás con el agua al cuello...

Como únicos marcadores, en la parte superior tenemos:

lugar (nos indica dónde estamos)

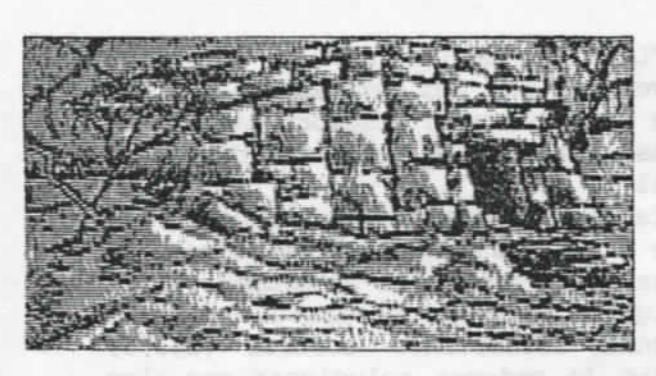
puntos/acciones realizadas



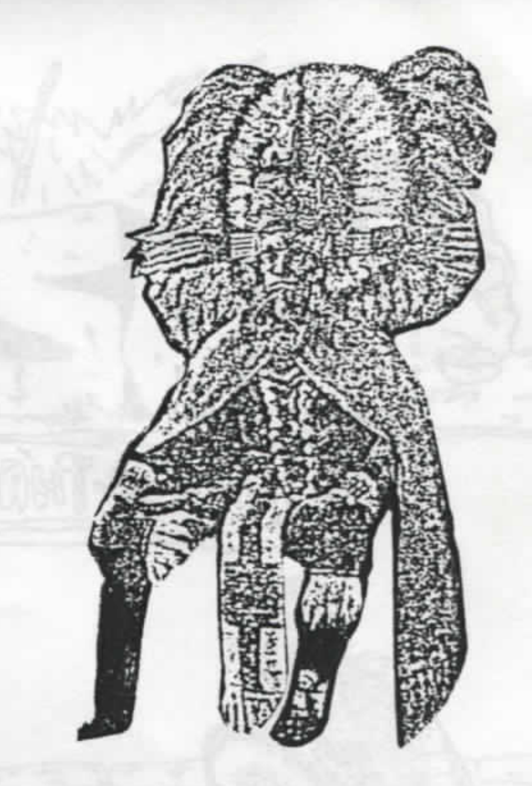
COMO ACABAR LA AVENTURA

Después de nuestro desastrado naufragio, nos encontramos frente a la isla de Cozumel; así, **NADAR A LA COSTA**, permitió que a unos tiburones que había por allí no le sirviéramos de cena. Sin conocer nada ni a nadie, fuimos al **ESTE** y allí **EXAMINAR MUELLE** permitió la gracia de encontrar unos pantalones. **COGER PANTALONES** para **PONER PANTALONES** es lo más lógico.

Después de esto iremos al **ESTE** y allí **COGER BASTON** y después volver al **OESTE**, cuatro veces al **SUR**,**ESTE** y



SUR. Así llegamos al aula, donde encontramos una barra de hierro. Es quizás el elemento más importante de la aventura, con él podemos matar, romper... **COGER BARRA** es, por lo tanto, la orden a dictar. Luego volviendo sobre nuestros pasos (**N,O,N,N,N,N**) hasta que llegamos al muelle y allí vamos al **OESTE**, a la pantalla inicial, en la que encontramos un barril. Como nos ronda la curiosidad, **ROMPER BARRIL CON BARRA** fue lo siguiente que hicimos. Después asomamos nuestra cabeza en el barril y vimos un paquete;**SACAR PAQUETE DEL BARRIL** es la orden correcta. ¡Dinero!... que pena, sólo son 8 pesos.Ha llegado la hora de hacer algunas compras.Fuimos a la taberna (**E,E,S**) y allí para hacernos el "tío simpático" no se nos ocurrió otra cosa que invitar al borracho que nos intentaba abrazar. Así, hablando al tabernero:**TABERNERO "DEME RON"**, en un periquete nos da la bebida pedida, por lo que **DAR VASO AL BORRACHO** fue lo siguiente a dictar. El borracho, apurando el vaso, nos pidió dinero,**DAR DINERO AL BORRACHO** es la orden a dictar. El bor





racho, confiando en nosotros, nos dió la llave de su casa. Vamos a la casa del borracho **O,S** (antes hay que **PAGAR AL TABERNERO**)y abrimos la puerta para entrar (**ABRIR PUERTA, ENTRAR**). En un asqueroso cuarto había una estera que al **EXAMINAR** hizo rodar un objeto.**EXAMINAR OBJETO** hizo que nos diésemos cuenta de que se trataba de una sortija;así **COGER SORTIJA** y **PONER SORTIJA**, hizo que acabáramos con lo que teníamos que hacer en ese cuarto.**SALIR DEL CUARTO**,**CERRAR LA PUERTA** y volver a la taberna (**N,E**) para **DAR LLAVE AL BORRACHO** son las siguientes órdenes.

¡Vaya mujer!.No te habías dado cuenta pero allí estaba.**MUJER "HOLA"**,**MUJER "COMO TE LLAMAS"** fueron las órdenes dictadas para conocer a Zyanya.Zyanya nos invita a ir con ella,contéstale que sí.

Una vez en la playa Zyanya nos pedirá dinero, 30 peros (¡Caramba que caro!) por ofrecernos sus favores.



MUJER "NO" es lo más lógico de contestar con el poco dinero que tenemos (88 pesos).La mujer entonces nos cuenta una triste historia (abrimos un rápido paréntesis para aclararos que si sois lentos en escribir, Zyanya se irá al oeste, sólo tenéis que seguirla).¡Vaya, te has conmovido con la historia!.**MUJER "VEN CONMIGO"** es lo que se te ocurre para alejar a Zyanya de aquella vida.La mujer,toda exigente, nos dice que no puede ir con esa ropa.**MUJER "ESPERA"** es la siguiente orden. Tenemos que ir rápido al mercado para comprar un vestido (O,S,S,S,S,O).Una vez allí **COMPRAR VESTIDO** y volver a donde está la mujer (E,N,N,N,N,E).Zyanya nos recibe sonriente.**DAR VESTIDO A LA MUJER** fue la orden que convirtió a la mujer en nuestra mejor aliada en la aventura. (¡Ni se te ocurra entrar con ella en la taberna!.La orden para que la mujer no te siga es MUJER "ESPERA" o MUJER "QUEDATE".La orden para que la mujer nos siga es MUJER "VEN")

Ahora una visita a la iglesia (O,S,S,S,**ENTRAR**).Allí encontramos al viejo cura,cojo el hombre...**DAR BARTON AL CURA** es lo más normal en el caso.**METER UN PESO EN EL CEPILLO** hizo que el cura entrara en la sacristía para invitarnos a comer, pero le faltaba algo. Así,fuiste al mercado (ver mapa de revista 7) y compraste lo que se te ocurrió un ZAPOTE y un AGUACATE. Después volvemos a la iglesia y entramos en la sacristía. Allí **DAR AGUACATE AL CURA** te permitió que éste nos hiciera una comida riquísima.Al final de la comida nos entregó un sobre.El sobre es para un hombre sabio,se trata del profesor. Vamos a la escuela (O,O,S,E) y allí nos topamos con una puerta.**LLAMAR A LA PUERTA** nos permitió demostrar nuestra educación y gracias a ello pudimos **ENTRAR**.Dentro estaba el maesro,acordándote de la frase "pasa más hambre que un maestro de escuela" no se te ocurrió otra cosa que **DAR ZAPOTE AL MAESTRO**.El profesor, dando saltos de alegría nos regaló unas botas,que curiosamente eran de tu número;**PONER BOTAS** para no desagradecer el regalo es lo mejor.Casi te olvidabas,pero te acordaste de la notas del cura y entonces **DAR SOBRE AL MAESTRO** permitió descifrar la clave de la segunda parte.Una vez nos da esta clave, salimos de la escuela y oímos como el maestro le dá algo a la mujer ¿qué será?,bueno, ahora no te interesa.Preparado para ir a la segunda parte de la aventura y porque lo habías visto en las instrucciones,fuiste al mercado a comprar algo que diera luz.Allí compraste una BOTELLA (consultar mapa) y en el puesto del SUR compraste PETROLEO.Para ello,**COMPRAR PETROLEO** y **DAR BOTELLA AL VENDEDOR** son las órdenes.Luego compraremos un QUINQUE y un CHISQUERO (N,O).Una vez tenemos todo el equipo que da luz,lo preparamos: **ABRIR QUINQUE,ABRIR BOTELLA,LLENAR QUINQUE CON BOTELLA, CERRAR QUINQUE,COGER TAPON, CERRAR BOTELLA.** Estas son las órdenes para que el quinque dé luz (¡Ni se te pase por la mente encender un quinque abierto!)

¡ ALGO FALLA !

Aparentemente nos hemos acabado la primera parte de la aventura y el marcador de puntos sólo marca 45 (ó 48),eso se arregla con un paseo por el pueblo,ir moviéndose por todo el pueblo hasta que observéis que el marcador nos cuenta 50 entonces correr todo al SUR y allí grabareis la situación para la segunda parte.

MAS COSAS

Para los que son más atrevidos, y antes de pasar a la segunda parte,os proponemos algo...

¿Seríais capaces de duplicar a Zyanya...? Es decir, conseguir que la mujer esté en dos sitios a la vez. O abrir sin la barra la tumba tenemos muchas posibilidades:podemos besarla (BESAR MUJER) podemos guiñarla (GUIÑAR A LA MUJER), podemos ¡ejem...!

Para enseñaros lo que es un agujero, o por lo menos lo veais más claro, haced lo siguiente:en cualquier pantalla que no sea la inicial teclear LLORAR, nos soltará un rollo que en realidad solo debiera aparecer en la primera pantalla.Y es que nadie es perfecto...bueno casi nadie.

La opción de AYUDA se ha suprimido (pese a lo que decía en las instrucciones),esto no suma ni resta puntos al programa,porque, de todas formas, para lo que servía en otras aventuras...

Como va siendo costumbre, tecleando AD obtendremos algunas opiniones de los programadores, así como felicitaciones y saludos.



COMO ACABAR LA AVENTURA (II)

Empezamos por buscar una pirámide y para ello **S,S,SE,SE,SE,S.**Nos topamos con ella e intentamos entrar ¡no podemos!.Pensemos...

"Busque usted a IX CHELL" quizás IX CHELL es la clave,probemos, escribir **IX CHELL.**Con ello la fuerza repulsiva de la pirámide desapareció y pudimos **ENTRAR.**(Abrimos un paréntesis cultural;IX CHELL, conocida también como Iscel, es una diosa protectora de los vivientes por medio de la magia y medicina, también autora de artes e intervenciones.Esto no sirve de nada pero el saber no ocupa lugar...)

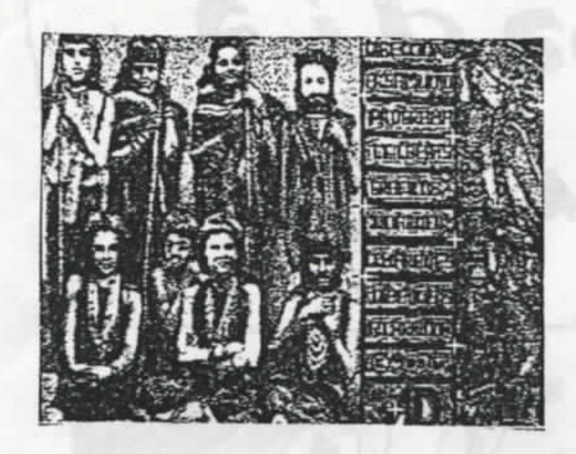
Empieza lo bueno, hay que moverse todo lo rápido que podamos,una sola acción equivocada con el quinque encendido puede significar volver a empezar;os recomiendo grabar la partida en memoria constantemente (RAMSAVE).

ENCENDER QUINQUE,ESTE,donde descubrimos una tumba en la que hay una inscripción "Por medio del altar llegareis a IX CHELL",**ROMPER LOSA CON LA BARRA,**hizo que descubriéramos que la tumba estaba vacía.**O,O,** y encontramos un altar y unos cascotes.**EXAMINAR CASCOTES** nos llevó una sorpresa:salió una serpiente que matamos (**MATAR SERPIENTE**).Si no matamos a la serpiente ahora, lo hará ella con nosotros después. Vamos al **ESTE** y allí apagamos el quinque, lo abrimos, lo vaciamos y volvemos a llenar (**APAGAR QUINQUE,ABRIR QUINQUE,VACIAR QUINQUE...**)

Encendemos el quinque y nos vamos al **OESTE.**Allí vaciamos la botella en el musgo y quemamos el musgo (**VACIAR BOTELLA EN EL MUSGO,QUEMAR MUSGO**).Una vez hecho esto encontramos una piedra que empujamos (**EMPUJAR PIEDRA**).Luego dejamos la botella y nos vamos a la tumba en la cual encontramos unas escaleras paera bajar.ES IMPRESCINDIBLE QUE LA MUJER BAJE CON NOSOTROS.Así que a convencer a la mujer, toca:**MUJER "VEN",MUJER "VEN"**, habrá que decir para que la mujer quiera venir con nosotros y podamos dictar la orden de **BAJAR.**(existen otras palabras para concencerla, búscalas)

Una vez al lado del muerto,la puerta se cerró,cosa inevitable.Ahora haz lo que quieras, hasta que Zyanya te ofrezca un frasco.**COGER FRASCO,ABRIR FRASCO,**y**BEBER ELIXIR** hizo que nos libráramos del Hechizo.**EXAMINAR MOMIA** nos permitió ver una figurita de jade.**CERRAR OJOS A LA MOMIA** con lo que la loseta se abrió.**COGER FIGURITA,SUBIR** y **OESTE**





son las siguientes órdenes (puede pasar que se apague el quinque justo antes de salir, no te acalores, haz como si siguiera encendido,SUBIR y OESTE.Si por el contrario el quinque es ha apagado antes de coger la figurita o abrir los ojos a la momia, tendremos que empezar de nuevo.

Salimos de la pirámide y vamos a la pantalla de la bifurcación (ver mapa de la revista 7).Conforme vamos avanzando vamos encontrando unos curiosos collares,sólo uno sirve para nuestro propósito (libarnos de IX CHELL).Puedes probar todos por curiosidad, pero cada vez que el collar actúe, tendrás que empezar a jugar.Para usar un collar basta con COGER COLLAR,PONER COLLAR,CALENTAR COLLAR.

El collar que necesitamos es el último que encontramos en el camino. Se encuentra al SO de la pantalla de la bifurcación,subimos a un arbol y lo cogemos.

A partir de aquí es muy fácil llegar al final, lo dejamos de vuestras manos.

Una vez acabada la aventura, fuimos a la cocina a picar algo y allí nuestra madre nos dijo :"¡Hijo! ¡Cómo vas vestido con esas botas y con ese pantalón tan raro! ¡Y con ese collar!.Anda, si ti has traído hasta una amiga, ¿Cómo se llama?..."

Y es que Cozumel es una aventura realmente absorvente.

MUCHAS MAS COSAS

Seguimos poniendo truquitos de palabras:

Podemos **DEJAR TODO, COGERLO TODO** y así mismo **PONER TODO.**

Podemos también separar las acciones entre comillas, utilísimo en la pirámide para usar el menor tiempo posible (recuerda que el quinque se apaga antes de salir)

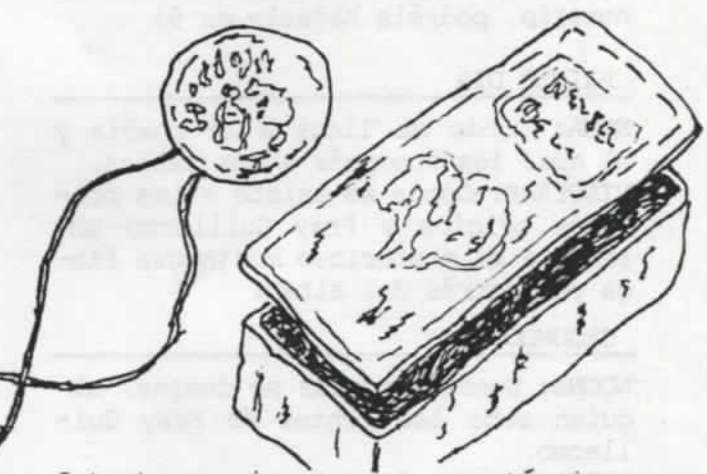
Ejemplos:

-N,E,S,COMPRAR PAN

-COMPRAR AGUACATE,ZAPOTE,BOTELLA

-DEJAR BOTELLA,BARRA

Si nos perdemos en la selva haz lo que quieras pues muevas como te muevas vas a salir por otra pantalla que el ordenador elige aleatoriamente.

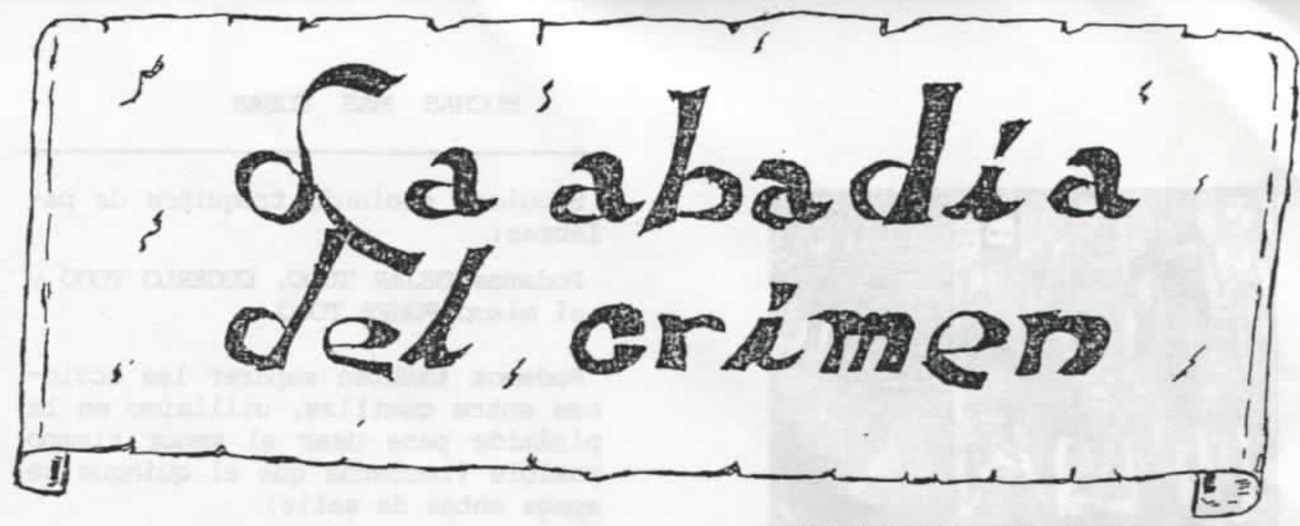


Intenta averiguar cosas por tí mismo,buscar una forma diferente de usar el quinque, ver porqué hay que cerrar los ojos a la diosa...

Sólo así descubrirás el ingenio con que está hecho el programa.

* Este comentario está dedicado a JOE KOWALSKY,nuestro narigudo amigo.

ENRIQUE JIMENEZ RAYA
Y ESCALIBUR MSX.
GRANADA



Este comentario está dedicado a Fermín Iglesias, de Sevilla.

En los albores del siglo XIV una ola de asesinatos asoló una abadía. Ante las dimensiones del desastre, se le encarga a Guillermo de Occan, sabio monje franciscano, la solución a todos los crímenes, encontrando así la causa de tanta muerte. Tenemos que averiguar quién es el asesino en 7 días (aunque si estudiáis bien el horario, podréis hacerlo en 6)

PRIMER DIA

NONA: Donde se llega a la abadía y el abad les acompaña a sus celdas.
VISPERAS: Donde se asiste a los primeros oficios y Fray Guillermo observa a un misterioso monje que llega por detrás del altar.

SEGUNDO DIA

NOCHE: Donde mientras se duerme, alguien roba las lentes de Fray Guillermo.
PRIMA: Donde el abad, muy contrariado, anuncia el crimen de uno de los mejores traductores de la abadía.
TERCIA: Donde se visita el scriptorium y el ayudante del bibliotecario les muestra la mesa de la víctima.
NONA: Donde Adzo quita las llaves al bibliotecario. Después se descubre el pasadizo secreto que comunica la capilla con la cocina.

TERCER DIA

NOCHE: Donde se penetra en el edificio por la capilla para ver lo que el ayudante del bibliotecario ocultaba. Pero al llegar al scriptorium se descubre a un encapuchado cogiendo el libro, aunque se le olvida un manuscrito sobre la mesa que recogen. Fray Guillermo no puede leer sin lentes.
PRIMA: Donde el abad anuncia la desaparición del ayudante del bibliotecario.



TERCIA: Donde el abad presenta a un anciano monje que pregona airadamente la presencia del anticristo de la abadía.
NONA: Donde Adzo encuentra y recoge una lámpara en la cocina, indispensable para no perderse en el laberinto.

CUARTO DIA

NOCHE: Donde se decide entrar en el laberinto y empiezan a orientarse en él (esto no es obligatorio)
PRIMA: Donde el abad, muy disgustado, anuncia la aparición del cadáver del ayudante del bibliotecario y la llegada de Bernardo Güi, representante de la Santa Inquisición.
TERCIA: Donde el monje herbolario desvela extraños descubrimientos en la autopsia del cadáver.
NONA: Donde Bernardo Güi confisca el manuscrito a Fray Guillermo para guardarlo en la celda del abad.

QUINTO DIA

NOCHE: Donde Fray Guillermo encuentra la llave de la celda del abad sobre el altar.
PRIMA: Donde, antes de comenzar el oficio, el monje herbolario revela el descubrimiento de un libro que por su descripción resulta ser el robado por el encapuchado de la tercera noche.
TERCIA: Donde el bibliotecario, que había escuchado la revelación del padre herbolario, asesina a éste.
NONA: Donde el abad, acompañado de Fray Guillermo, descubre el asesinato del padre herbolario, encerrado en su propia celda. Mientras, el bibliotecario devuelve el famoso libro a la habitación del scriptorium.
VISPERAS: Donde el bibliotecario ojea el libro y, moribundo, regresa a la iglesia. Por el camino pierde las lentes de Fary Guillermo y las llaves robadas. Tras decir unas extrañas palabras, muere en los oficios.

SEXTO DIA

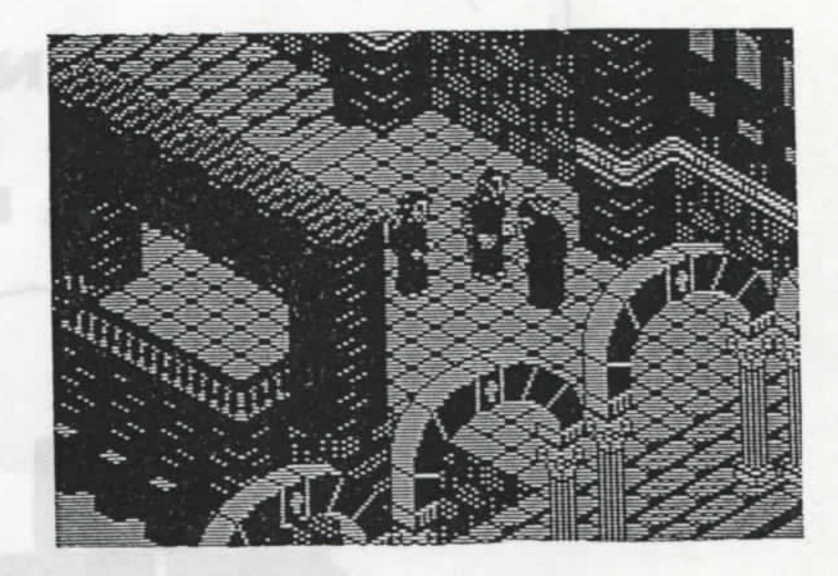
NOCHE: Donde se llega hasta el laberinto y Fray Guillermo recupera sus lentes y la llave de la celda del monje herbolario.
TERCIA: Donde se entra en la celda del padre herbolario y se consiguen sus guantes.
NONA: Donde, con precaución, se penetra en la celda del abad u se recupera el manuscrito que da la clave de cómo atravesar el espejo y entrar en la habitación secreta del scriptorium.

SEPTIMO DIA

NOCHE: Donde se llega, por fin, a la habitación secreta, en la que se encuentra el ancuiano monje, que hace unas asombrosas revelaciones que esclarecen todo el enigma.

A Y U D A S

Ni se os ocurra tropezar con el abad mientras tengáis el pergamino, es mejor que lo guardéis en vuestra celda, pero OBLIGATORIAMENTE tendrás que dárselo a Bernardo.
- Pese a que el mapa está bien realizado, costará trabajo orientarse, eso es debibo a que el plano está en



dos dimensiones y el juego en tres,- estudia bien el mapa.

- Pra grabar las situaciones en memoria, pulsa CTRL y F1.

- Para recuperar la situación pulsa SHIFT y F1.

- Si ententamos recuperar una situación sin haberla grabado, el juego se colgará.

- Para grabar o cargar situaciones de cinta pulda CTRL y TAB. Aparecerá un cursor en la esquina superior izquierda.Pulsa Ahora S para grabar (Save) o L para cargar (Load)

- COn el cargador que está publicado en la sección de **CARGADORES** obtendrás:

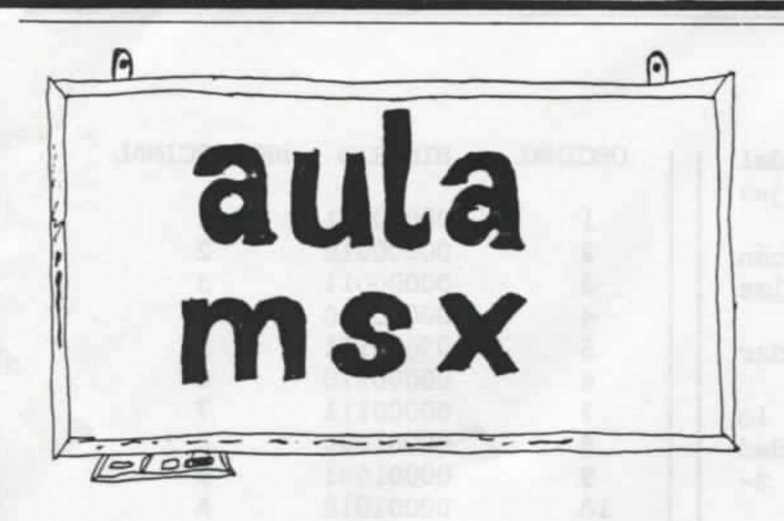
* Obediencia infinita
* Que no se agote la lámpara en el interior del laberinto
* Que se detenga el tiempo con la tecla CAPS (no siempre).

Enrique Jiménez R.
(GRANADA)





ENTRADA





C.M.

Javier Dorado uno de nuestros socio-colaboradores nos va a enseñar algo sobre el código máquina.

Antes de empezar con este curso, quiero decir que mis conocimientos sobre código máquina no son muy amplios, sin embargo considero que es mejor comunicar y enseñar lo poco que sé antes que callarme, de todas formas me sintiría muy aliviado, si algún socio del Club se decidiera a participar también en este curso.

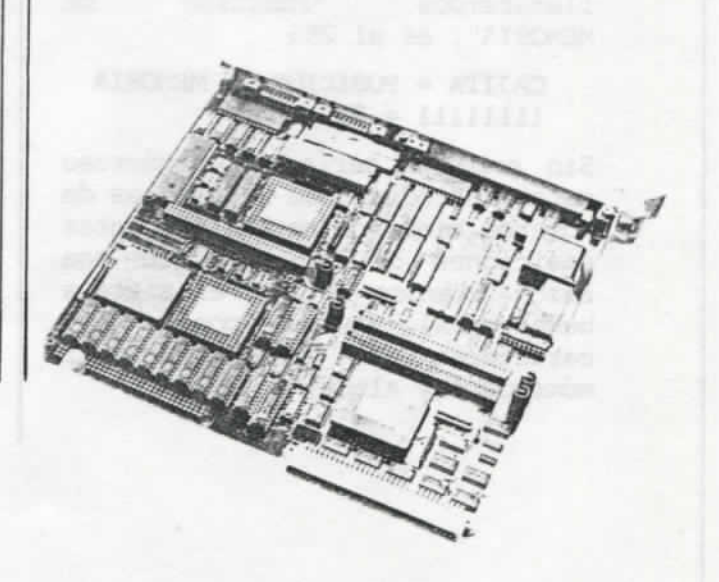
EL PORQUE DEL C. M.

Hay 3 razones principales que hacen al C.M. mucho más potente que el Basic.
La primera de ellas es que permite ahorrar una gran cantidad de memoria.
La segunda es que el C.M. es muchisimo más rápido que el Basic, porque hablamos directamente con el ordenador, sin necesidad de intérprete.
La tercera es que el C.M. permite hacer cosas que en Basic sería imposible como resetear el aparato o cambiar mayúsculas por minúsculas, etc.

Sin embargo el C.M tiene grandes defectos que el Basic no padece.
El C.M es más difícil de programar que el Basic. El C.M es implacable con los errores que generalmente hacen que el ordenador quede "colgado".
El C.M. suele necesitar un programa completo para hacer algo completo para hacer algo que en Basic sería sencillo.

LA MEMORIA DEL MSX

De 0 a 32768 de memoria está ocupada por la ROM del aparato. "El Interprete", el intérprete es un programa en código máquina que sirve para interpretar las instrucciones en Basic.
De 32769 a 65355 es memoria que usamos para nuestros programas.



Debes imaginarte la memoria del ordenador como una serie de cajas de cerillas numeradas.
De 0 a 32768 las "CAJAS", están llenas, y de 32769 a 65535 las "CAJAS" están vacías.
¿ Y que es lo que podemos guardar en estas "CAJAS" vacías ?
La respuesta es muy sencilla, lo único que entiende la unidad central de proceso (CPU) Z-80 A, son números.
Un ordenador es un aparato electrónico donde la información se transmite a través de impulsos eléctricos, el Z-80 es capaz de entender de una vez hasta 8 señales eléctricas. Estas señales se entenderán mejor si las simbolizamos con múmeros binarios, donde el "1" significa paso de corriente y el "0" asencia de ella.
Una secuencia de 8 unos y ceros como:
"11010101" se llama byte, una secuencia de 4 unos y ceros se llama NIBBLE, un "1" se llama BIT

11010101 = BYTE
0101 = NIBBLE
1 = BIT

1024 BYTES equivalen a un KBYTE o KILOBYTE.
Por esa razón de que el ordenador sólo admite una secuencia máxima de 8 unos y ceros, el número más alto que se puede guardar en una "CAJITA", que a partir de ahora llamarempos "POSICION DE MEMORIA", es el 255

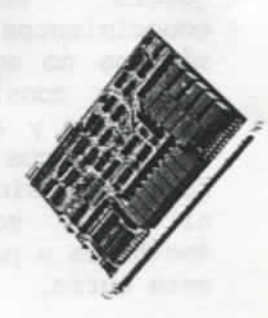
CAJITA = POSICION DE MEMORIA
11111111 = 255

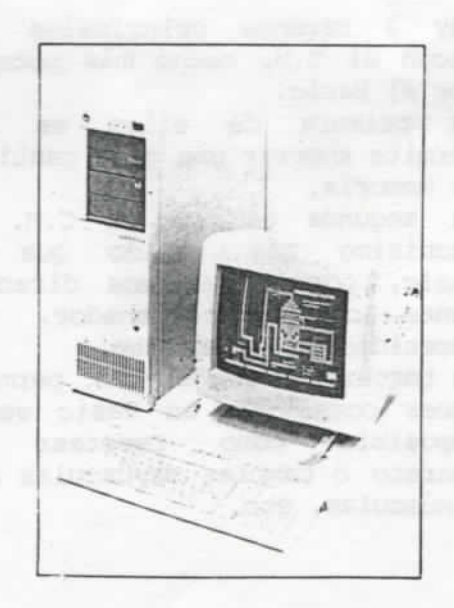
Sin embargo sería muy engorroso estar introduciendo secuencias de números binarios en las distintas posiciones de memoria. Por esa razón siempre se usa el sistema hexadecimal, ya que con sólo 4 caracteres se pueden escribir múmeros muy altos.

DECIMAL	BINARIO	HEXADECIMAL
1	00000001	1
2	00000010	2
3	00000011	3
4	00000100	4
5	00000101	5
6	00000110	6
7	00000111	7
8	00001000	8
9	00001001	9
10	00001010	A
11	00001011	B
12	00001100	C
13	00001101	D
14	00001111	E
15	00010000	F

Bueno, de momento esto es todo, te recomiendo que intentes comprender los distintos sistemas de numeración.







NOTICIAS



NO es que haya muchas cosas que decir, pero como las pocas que hay son importantes, las debemos comunicar.

* En primer lugar, hemos cambiado nuestro número de telefóno, pasando ahora a ser:

(981) 52 08 63

Si llamáis al antiguo es posible que no salga nadie, te salga un disco comunicando que marques el nuevo, o que llames a cualquier otro lugar.

* En segundo lugar: ahora vamos a publicar la revista cada TRES meses, ya que da mucho trabajo confeccionarla y los del club debemos estudiar.

* Ahora hay una nueva forma de pagar la revista y consiste en suscribirse a ella. El precio por la suscripción es de 1500 ptas, y se reciben 5 revistas, que son las que se publican al año (una por cada 3 meses). Esto en cuanto al precio más simple. Puedes adquirir las revistas certificadas, por lo que el importe suma 1800 ptas. Todo esto lo puedes pagar mediante un giro postal, vales del club, dinero, etc. (por favor, no nos enviéis todo el importe en sellos porque ya tenemos centenares de sellos). Podéis pagar por contrareembolso. Al recibir la primera revista pagáis el total de la suscripción más 130 ptas. de gastos de envío porque la revista que os enviamos irá por contrareembolso.

Espero que todo esto quedase claro, pero si no es así comunicaros con el club.

* Por ahora no hemos subido mucho la lista de los socios, pero ya llegamos a la cifra de los 62.

* Lo que sí ha crecido es la lista de los colaboradores, que nos han llenado de comentarios, artículos, mapas, etc. que por no disponer de tiempo y espacio, los pondremos para la otra revista.

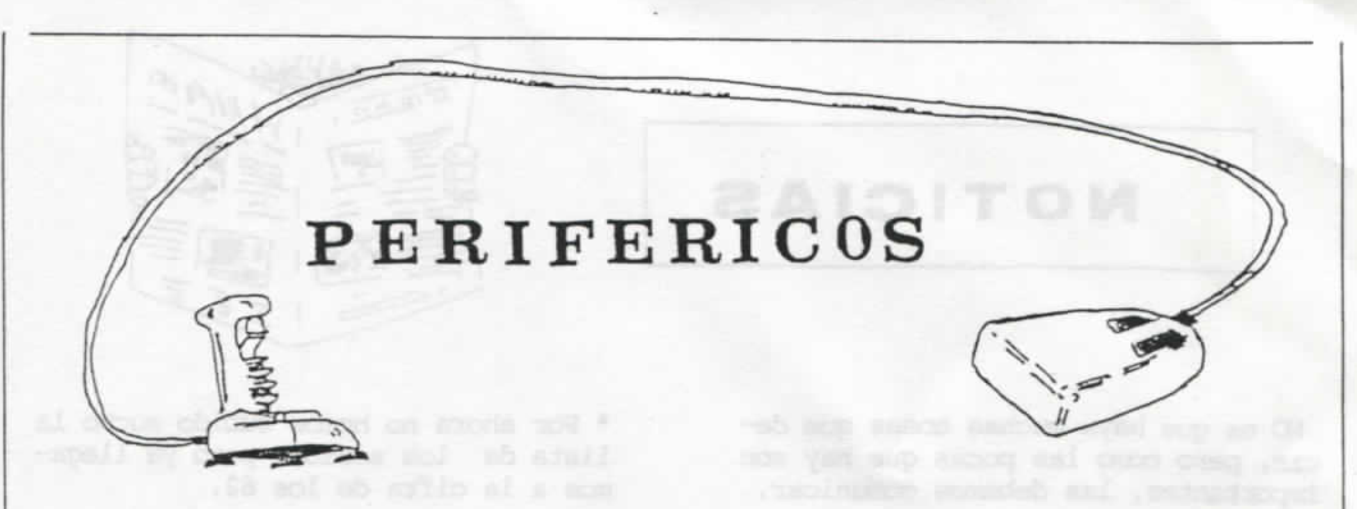
* Aún continuamos regalando pegatinas y vales de 50 ptas para los colaboradores. Os recuerdo que cada pegatina del club cuesta 30 ptas que podéis pagar en sellos o como queráis.

* Si tenéis problemas porque nos escribísteis, nos pedísteis juegos, o cualquier otra cosa, no dudéis en volver a escribirnos o llamarnos, ya que si no lo hacéis puede ser que nos olvidásemos de contestar y puede ser que nos demos cuenta muy tarde, pero nunca fue ese el caso. Tranquilos.

* Para los que opten por comprar las revistas por separado, les diré que cada una cuesta 300 ptas. y que certificada 50 ptas más y reembolso 130 ptas. más.

* Por lo demás, nada más que decir, debemos agradecer a todos los colaboradores su gran aportación para nuestra revista y decirles a ellos que recibiréis los vales de 50 ptas. por vuestras maravillosas colaboraciones, así como unas cuantas pegatinas del club, pero estad seguros de algo os vamos a regalar.

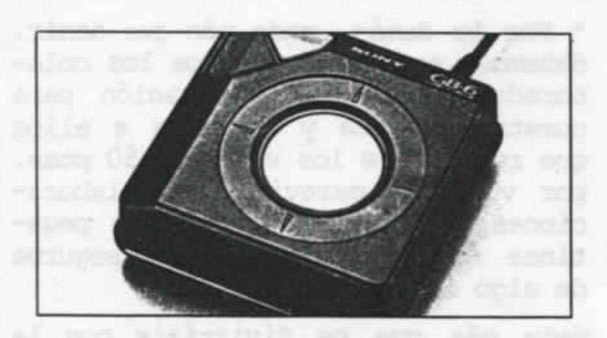
Nada más que os divirtíais con la revista y si no os gusta, comprad la siguiente, porque va a ser mucho mejor.



PERIFERICOS

BOLA GRAFICA GB-7-S

Una bola gráfica o CAT (gato) es un periférico pensado exclusivamente para el diseño de gráficos de alta precisión. En este caso, la unión entre HARDWARE y SOFTWARE debe ser total, por esa razón esta bola gráfica de Sony se vende de forma inseparable con el cartucho de diseño CREATIVE GRAFICS.
Una bola gráfica tiene el aspecto de una caja con una esfera en el centro, de la que sólo sobresale la parte superior.
Al mover esta esfera, y con el cartucho de diseño conectado, desplazamos un cursor en forma de lápiz con el cual dibujamos en la pantalla Pixel a Pixel. En este sentido es el periférico de diseño que mayor precisión alcanza.



BOLA GRAFICA GB-6 de SONY

La bola posee también tres botones que sustituyen a las teclas de función del ordenador. Es conveniente recordar de nuevo, que la utilidad de estas teclas está relacionada con el programa Creative Grafics, aunque también puede funcionar con el programa de diseño EDDY II de TOSHIBA. ya que usa también una bola gráfica.
Por último hay que decir que este periféico se conecta en el PORT 2 del Joystick.
Hay que indicar que el CAT debe mantenerse horizontalmente, ya que al invertirlo podría sufrir daños.
En cuanto a cuidados de mantenimiento estos se limitan a limpiar la esfera de vez en cuando con un paño seco.
Para terminar, he de decir que aunque el CAT es un periférico para el diseño a modo de experimento. También se puede usar como Joystick obteniéndose efectos sorprendentes en algunos juegos.

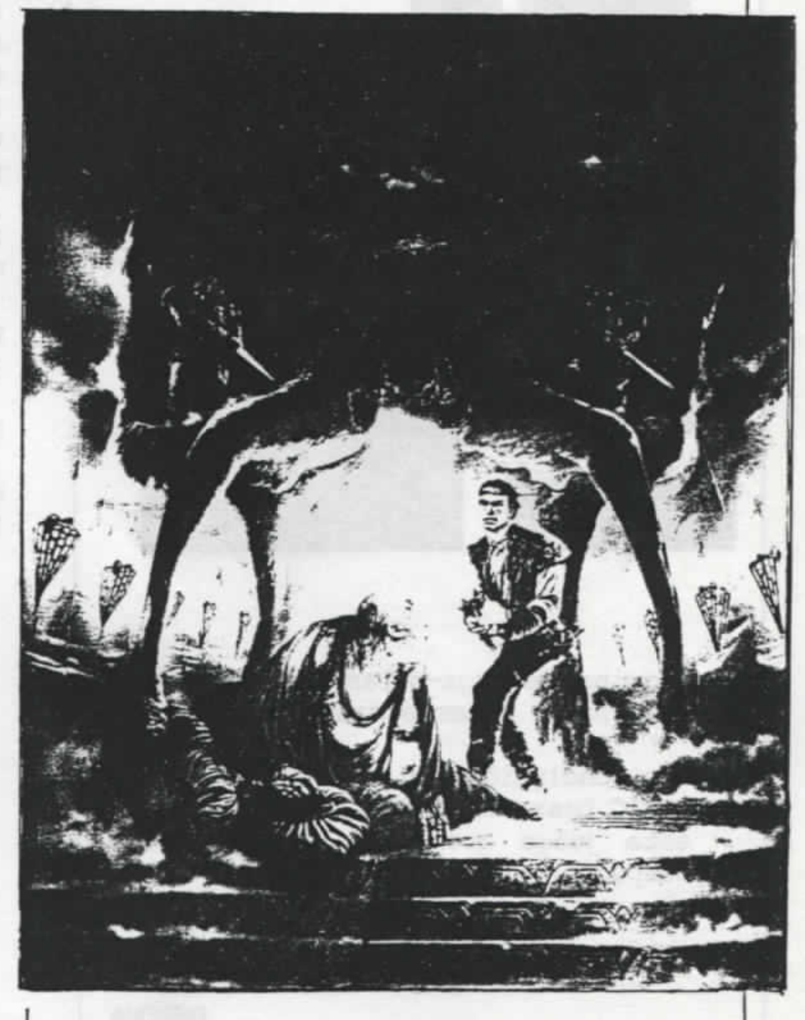
Javier Dorado
LA CORUÑA



LA AVENTURA ORIGINAL

A continuación os digo como terminar la primera parte de este interesantísimo juego de DINAMIC.

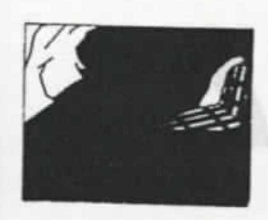
Al empezar, vas al SUR y luego dos veces al ESTE. A partir de aquí ve a donde está la espiral y COGE las BOTAS. Vuelve al sitio donde empezamos la partida y dirígete al NORTE, dos veces al ESTE y una al NORTE. A continuación dale las botas a Don Enano y dirígite al SUR. Vas al OESTE y a continuación súbete a la colina y coge la pila. Pon la pila en la linterna que te dió Don Enano. Vas al SUR hasta que te encuentres un árbol en el que puedes SUBIR. EXAMINA LA LLAVE que ves en una rama, MUEVE LA RAMA, BAJA, COGE LA LLAVE y teclea continuamente NORTE, SUR, NORTE, SUR, hasta que salgas del laberinto. A continuación vuelve al sitio de partida, entra en la casa, enciende la linterna, baja al pozo (se teclea "BAJAR ESCALERA"), examina los charcos, coge la moneda que encontrarás y sal del pozo. Salte de la casa y vas al SUR, otra vez al SUR, más SUR, requete SUR, ¡alto! ya no mas sur. Coge la botella, NORTE, pon la llave en el candado y a continuación abre el candado, quita el candado y empuja la reja. No entres aún (Igualmente no te dejan). Dos veces al NORTE, dos al ESTE y una al SUR. Aquí examina el llanto y figura que encuentres. Descubrirás que es un Elfo que has de convencer para que te siga, cosa muy fácil. Llévalo hasta la entrada que antes has abierto con la llave. Verás como Elfo entra en la caverna dejándote una recompensa sobre alguna mesa. Para los despistados, la mesa es la de la pantalla del picnic, así que debes ir hasta allí, COGER LA TORTILLA, OESTE, OESTE. En este punto has de LLENAR LA BOTELLA DE AGUA, ir dos veces al SUR, ENTRAR y ...





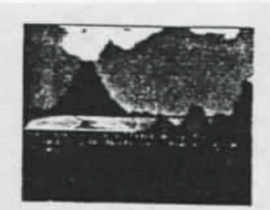
















máquina recarga-pilas, que nos será útil si le metemos dinero.

En conclusión, un buen juego de DINAMIC bastante deficil. Me gusta más este juego que otros que salieron después.

Joan Ensesa Marli

GERONA





¡ CONGRATULATIONS !, aleluya, por fin, la clave. La clave puede ser **TIMACUS** o creo que alguna otra cosa, según la cantidad de energía que hayas gastado. Esto no lo se, porque no me he matado para saberlo. Un consejo: sobrevivir en la segunda parte es muy difícil, porque no tienes un objetivo concreto como en la primera. La varita mágica puede hacer aparecer puentes donde hacen falta y también convertir pajarillos enjaulados en feroces dragones fríepersonas, pero no puede abrir almejas gigantes. Creo que no me haréis caso y lo probaréis todo, pero que más da.

El hacha que te lanza el enano es para matarlo, no para abrir la almeja.

No te bañes en el lago subterráneo, pues, glu, glu, glu, glu...

Cuidado con el pirata, su guarida está en algún lugar del laberinto (creo yo por lo que dice), como la



TRUCOS Y POKES

NEMESIS

Para activar las armas en cada fase:

```
MOMOKO  en la fase 1
CHIE    en la fase 2
AKEMI   en la fase 3
SYUKO   en la fase 4
CHIAKI  en la fase 5
NORIKO  en la fase 6
SATOE   en la fase 7
YASUCO en la fase 8
```

AHO en cualquier fase (GAME OVER)

HYPER en cualquier fase (activa todas las armas)

DOWN, MISSILE, DOUBLE, LASER, OPTION, SHIELD, para activar cada arma en cualquier fase.

Enrique Jiménez
GRANADA

SKY JAGUAR

Cargador para obtener vidas infinitas en este juego de Konami:

```
10 POKE -1,170
20BLOAD "CAS:"
30 POKE &H8A00,255
40 DEFUSR=&HC800
50 A=USR(0)
```

Enrique Jiménez
GRANADA



STAR FORCE

Vidas infinitas:

```
POKE &H9252,0
BLOAD "CAS:"
POKE &H9252,0
DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
BLOAD "CAS:",R
```

Manuel Veiga
Riveira (Coruña)

CIRCUS CHARLIE

Para vidas infinitas:

```
BLOAD "CAS:"
POKE 37227,0
DEFUSR=53248:A=USR(0)
```

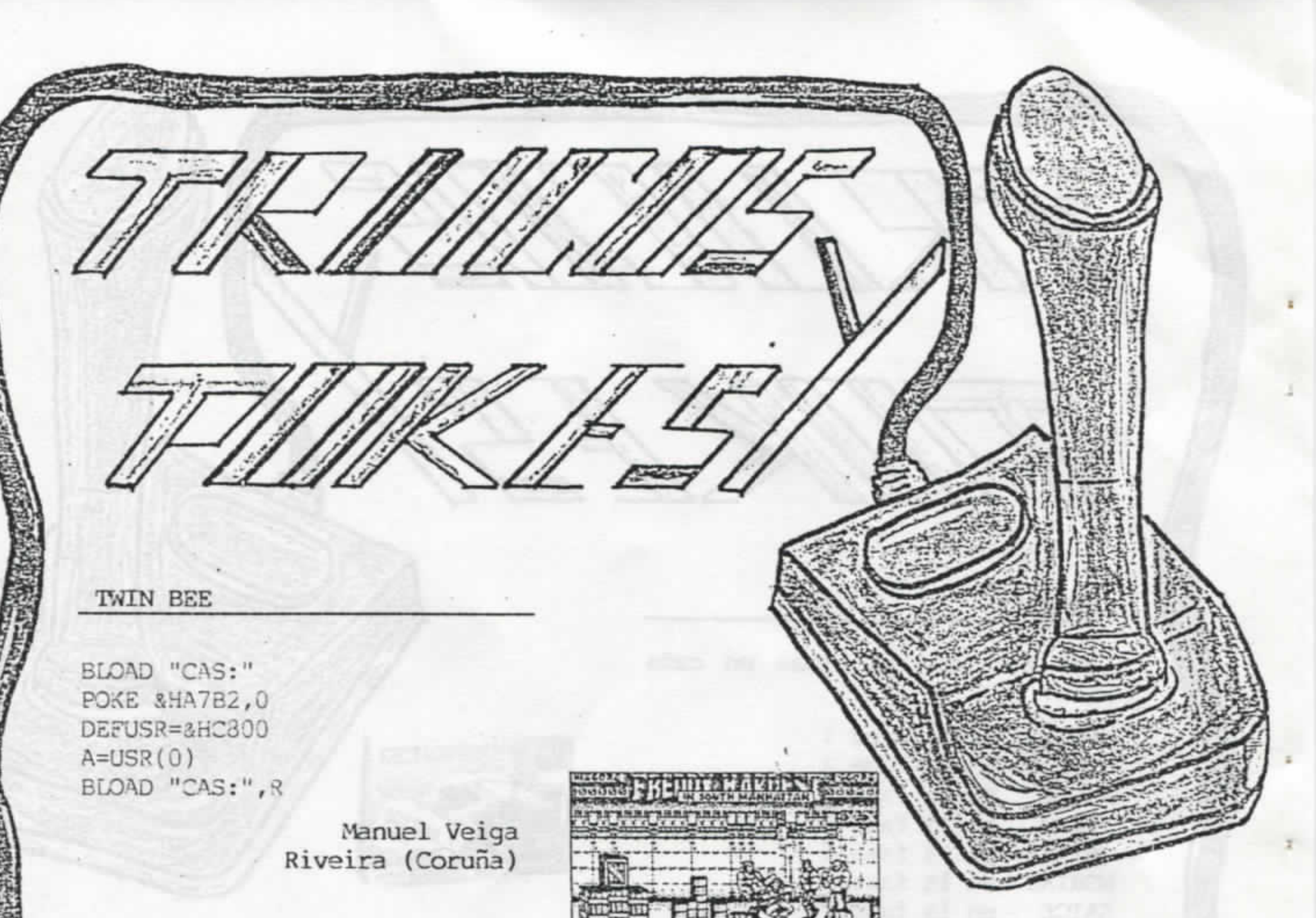
Manuel Veiga
Riveira (Coruña)

ROAD FIGHTER

Para inmunidad:

```
BLOAD "CAS:"
POKE &HB5AF,201
DEFUSR=&HC800:A=USR(0)
```

Manuel Veiga



TWIN BEE

```
BLOAD "CAS:"
POKE &HA7B2,0
DEFUSR=&HC800
A=USR(0)
BLOAD "CAS:",R
```

Manuel Veiga
Riveira (Coruña)

GALAXIAN

Poke para vidas infinitas:

```
POKE &H9221,0
```

Alvaro Tarela
Santiago de Compostela

FREDDY HARDEST EN MANHAT. SUR

Utiliza este cargador y obtendrás unas pequeñas ayudas:

```
1 BLOAD "CAS:",R
2 BLOAD "CAS:",R
3 BLOAD "CAS:",R
4 BLOAD "CAS:",R
5 BLOAD "CAS:",R
6 BLOAD "CAS:",R
7 BLOAD "CAS:",R
8 BLOAD "CAS:",R:BLOAD "CAS:"
9 DEFUSR=&H8C82:POKE &HA028,0:
A=USR(0)
```

Angel Tarela
Santiago de Compostela

ATLETIC LAND

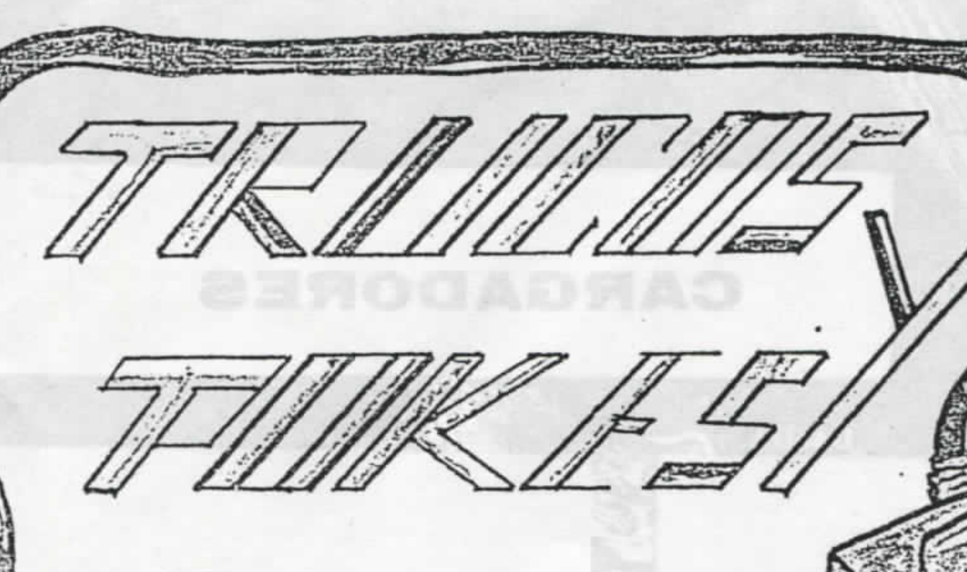
En este juego de KONAMI, el mejor lugar hacia donde ir es a la izquierda.

Alvaro Tarela
Santiago de Compostela

TRACK FIELD

En la prueba de los 1500 metros, para ganar mayor velocidad es necesario "machacar" los cursores. Pero si a la vez pulsas la barra espaciadora, conseguirás más velocidad. Por cierto, debes guardar un poco de "ritmo" al pulsar ambas teclas.Es decir, pulsar al mismo tiempo la barra y los cursores pero rápidamente.

Alvaro Tarela
Santiago de Compostela



GAME OVER

Para completar la segunda parte, hay que seguir unos determinados pasos. Al entrar en el palacio, sube por el primer elevador, avanza hacia la derecha y encontrarás 2 ídolos con cuernos. Dispara al de arriba y le brillarán los ojos, sigue disparánlole hasta que aparezca una especie de capa que te envuelve. Sube más arriba y sobre un promontorio encontrarás un objeto, cógelo y vuelve al principio de la fase para tirarte al agua, allí encontrarás al enemigo final.

Jesús García corredera
SALAMANCA

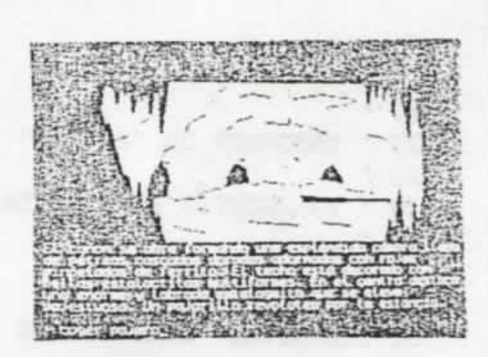
NAVY MOVES

La clave de la segunda fase de NAVY MOVES es: 53817

Joan Ensesa Marli
GERONA

AVENTURA ORIGINAL

En la primera parte, la espiral esta puesta para hacer bonito, no te mates examinándola. Dentro de los laberintos se encuentra la llave para abrir el candado de la cueva. Es necesario encontrar una moneda, llenar, llenar la botella de agua y llevar a Elfito a LA GRAN CAVERNA. La clave para la segunda fase es TIMACUS. Con ella aparecerás en LA GRAN CAVERNA con la linterna encendida, una botella con agua, la llave, una moneda y una tortilla. En la segunda parte, una palabra mágica es XYZZY, que se encuentra pintada en una pared de una camara del principio de la caverna. Por desgracia aún no he averiguado muy bien para que sirve. Tecleadla y veréis que cosa más rara. si alguien averigua para que sirve que se lo comunique al Club.



Joan Ensesa Marli.
GERONA

COSA NOSTRA

Para obtener vidas infinitas, sólo debéis de escribir:

```
10 SCREEN1:PRINT"OPERA":
BLOAD"CAS:",R
```

Angel Tarela
Santiago de C.

CARGADORES

```
1 cargador abadía del crimen
10 poke &hfcab,0:out &haa,
inp (&haa) or &h40
20 for g=&hf87f to &hf89a:read
a$:a=val ("&h"+a$):h=h+a:poke
g,a
30 next
40 data 3e,a7,32,b1,50,af,32,28,
39,21,96,f8,11,f1,4f,01,05,00,ed
,b0,c3,00,01,3a,ab,fc,a7,c0
50 if h<>3081 then print"error
en datas":end
60 bload "cas:"
70 poke &ha0d7,&h7f:poke
&ha0d8,&hf8
80 defusr=&ha000
90 a=usr(0)
```

(Enrique Jiménez)

```
1 ' cargador nuclear bowls
10 clear 10,&h86ff
20 poke -1,170:color 15,1,1
30 screen 2,0,0
40 bload "cas:",r
50 bload "cas:",r
60 bload "cas:",r
70 bload "cas:"
80 defusr=&h8732:a=usr(0)
90 bload "cas:"
100 defusr=&h8748:a=usr(0)
110 bload "cas:"
120 poke 43207,255
130 bload "cas.",&h3800
140 bload "cas:"
150 defusr=&hf97f
160 poke &h992,&hff
170 a=usr(0)
180 goto 180
```

(Enrique Jiménez)

```
10 '
20 ' CARGADOR DE "EL CID"
30 '
40 ' TRANSCRITO POR JAVIER D.
50 '
60 '
70 '
80 cls:print "CARGADOR DE EL CID"
90 print "-----------------":print:print
100 print "VIDA INFINITA (S/N)? ";
110 a$=input$(1);if a$="S" or a$="s" then v%=1
else if a$="N" or a$="n" then v%=0 else 110
120 print:print "¿BRIO INFINITO (S/N)?";
130 a$=input$(1):if a$="S" or a$="s" then b%=0
else if a$=N" or a$="n" then b%=0 else 130
140 print "ACTIVO NUEVO MAPA (S/N)? ";
150 a$=input$(1):if a$="S" or a$="s" then m%=1
else if a$="N" or a$="n" then m%=0 else 150
160 color 15,1,1:screen 2
170 bload "cas:",r
180 bload "cas:",r
190 bload "cas:"
```

CONTINUA...

```
200 if B% then poke &hb848,0:poke &hb85a
,0
210 if v% then poke &hb833,0:poke &hb83d
,0
220 a$="LA AVENTUTA ES DIFICIL,#LA AVENT
URA ES COSTOSA;# PERO TODO ES POSIBLE##C
ON LOS POKES ADECUADOS### CARGADOR REALI
ZADO POR##      WILLY MIRAGAL##     PULSA
ESPACIO...%"
230 FOR X=1 TO LEN(A$):POKE &hbf9d+X,ASC
(MID$(A$,X)):NEXT
240 B$="APAGA Y VAMONOS ...###NI CON POK
ES ERES CAPAZ DE ACABAR EL JUEGO#######
PULSA UNA TECLA...%"
250 FOR X=1 TO LEN(B$):POKE &HC087+X,ASC
(MID$(B$,X)):NEXT
260 C$="GUAU, LO HAS CONSEGUIDO####A VER
 SI LA PROXIMA VEZ ERES CAPAZ DE HACERLO
#       SIN POKES%"
270 FOR X=1 TO LEN(C$):POKE &HC131+X,ASC
(MID$(C$,X)):NEXT
280 IF M% THEN GOSUB 300
290 DEF USR=40000:A=USR(0)
300 ' MAPA
310 FOR I=0 TO 19:READ A$
320 IF LEN(A$)<>30 THEN PRINT"ERROR EN D
ATAS":END
330 FOR J=1 TO 30:POKE &HA5B2+I*30+J,ASC
(MID$(A$,J)):NEXT J:NEXT I:RETURN
```

```
340 DATA 333333333333333333333333333333
350 DATA 300000000000000000000000000003
360 DATA 300000000000000000000000000003
370 DATA 300000000000000000000000000003
380 DATA 300000000000000000000000000003
390 DATA 300000000000000000000000000003
400 DATA 300000000000000000000000000003
410 DATA 300000000000000000000000000003
420 DATA 300000000000000000000000000003
430 DATA 300000000000000000000000000003
440 DATA 300000000000000000000000000003
450 DATA 300000000000000000000000000003
460 DATA 300000000000000000000000000003
470 DATA 300000000000000000000000000003
480 DATA 300000000000000000000000000003
490 DATA 300000000000000000000000000003
500 DATA 300000000000000000000000000003
510 DATA 300000000000000000000000000003
520 DATA 300000000000000000000000000003
530 DATA 333333333333333333333333333333
```



```
1 ' CARGADOR DEATH WISH III
2 '
10 SCREEN0:COLOR15,1,1:KEYOFF:POKE &HFCAB
,1:m=1:DIM H(3)
20 LOCATE0,23:INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)
"; A$: IF A$="S" OR A$="s" THEN H(M)=1
30 M=M+1
40 INPUT"INMUNE A LOS DISPAROS (S/N)";A$:
IF A$="S" OR A$="s" THEN H(M)=1
50 M=M+1
60 INPUT"INMUNE A LOS GOLPES (S/N)";A$:IF
A$="S" OR A$="s" THEN H(M)=1
70 CLS:LOCATE5,10:PRINT" INTRODUCE LA CIN
TA":LOCATE12,12:PRINT"Y PULSA PLAY"
80 BLOAD"CAS:":POKE &HD829,0:POKE &HD82A,
&HDA
90 RESTORE 200
100 FOR M=&HDA00 TO &HDA46:READ A$:A=VAL(
"&H"+A$):POKE m,a:s=s+a:next
110 IF S  6890 THEN PRINT "ERROR EN DATAS
":END
120 RESTORE 210
130 FOR M=1 TO 3:READ A$,B:A=VAL("&H"+A$)
140 IF H(M)=1 THEN POKE A,B
150 NEXT M
160 DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
```

PASATIEMPOS



Con los pasatiempos hemos convocado un concurso para los colaboradores consistente en enviar en una carta o tarjeta postal la solución de los pasatiempos menos el de los 8 errores, al apartado 168 de Santiago, indicando CONCURSO 2 y el ganador podrá ganar relojes,pegatinas,vales,revistas, juegos,etc. El plazo termina el día 1 de Diciembre.

Busca en la sopa los juegos de la lista y manda en una tarjeta postal el nombre del juego que no aparece en la sopa. (Sólo para colaboradores)

D	E	S	P	E	R	A	D	O	E	S	T	A	E
D	I	C	L	E	T	O	L	I	P	E	M	I	T
S	N	L	A	R	S	N	A	M	E	L	C	E	W
R	D	E	R	E	N	R	U	B	R	E	T	F	A
E	I	S	O	O	T	L	A	N	D	U	I	R	S
K	A	S	P	A	R	G	P	M	A	S	T	E	R
L	N	L	S	A	M	C	S	T	I	S	A	O	D
A	A	E	I	E	C	L	A	R	O	C	L	U	M
W	J	M	T	B	M	M	T	N	A	S	B	U	E
N	O	U	N	N	O	E	A	Y	D	O	O	L	B
O	N	Z	A	P	T	S	N	N	A	R	A	T	O
O	E	O	H	D	O	O	S	L	I	O	S	M	S
M	S	C	P	C	T	U	O	K	C	A	R	K	X

- DESPERADO
- ASPAR GP MASTER
- PACMANIA
- COSA NOSTRA
- AFTERBURNER
- WEC LE MANS
- SOOTLAND
- KRAKCOUT
- COZUMEL
- BLOODY
- INDIANA JONES
- PHANTOMAS
- MOONWALKER
- TETRIS
- SATAN
- AMC
- TIME PILOT
- EL CID
- PHANTIS

LOS 8 ERRORES.-





TEST

1 ¿ De qué marca es el coche del juego OUT RUN ?

A.- Ferrari
B.- Porsche
C.- Mercedes

2 ¿ Cuántas personas hay en el juego Fernando Martín ?

A.- 6
B.- 4
C.- 2

3 ¿ Qué animal aparece en el Capitán Trueno ?

A.- Serpiente
B.- Rata
C.- Araña

4 ¿ Qué objeto tiene que coger Satán para convertirse en Mago ?

A.- Lámpara mágica
B.- Pergamino
C.- Escudo

5 ¿ De qué marca es el juego Angel Nieto Pole 500 ?

A.- Opera
B.- Dinamic
C.- Mastertronic

6 ¿ De cuántas fases consta FREDDY HARDEST IN MANHATTAN SUR ?

A.- 5
B.- 6
C.- 4

7 ¿ Cómo se llama el personaje de La Abadía del Crimen ?

A.- Guillermo
B.- Federico
C.- Jerónimo

8 ¿ A qué juego pertenece el nombre de Johnny Jones ?

A.- Abu Simbel Profanation
B.- Army Moves
C.- Cosa Nostra

9 ¿ Cual de éstos juegos tiene simulación de voz ?

A.- Valkyr
B.- Who Dare Wins
C.- Yesod

10 ¿ De qué marca es el juego COLT 36 ?

A.- Iber
B.- Hall
C.- Topo Soft

SI TIENES:

0 aciertos : Hay que leer más las revistas del Club
1-3 aciertos : Muy mal
4 aciertos : Mal
5 aciertos : Regular
6-7 aciertos : bien, bastante bien
8-9 : Muy bien
10 aciertos : inmejorable, pero ... ¡ no harías trampas!

¿ DE QUIEN HABLAMOS ?

1.- Transcurre en el año 2019.
2.- Tu objetivo: Alcanzar la plataforma de lanzamiento para huir a las colonias exteriores.
3.- Tu protagonista se llama Jonathan Rogers.
4.- De la marca DINAMIC.

¿ DE QUIEN HABLAMOS ?

____



el club responde

Hace cosa de un mes adquirí una impresora matricial PANASONIC KX-P1081, que acepta caracteres "EPSON" y es de las que utilizan los ordenadores PC IBM.
A la hora de imprimir caracteres en screen 0 no tengo ningún problema, pero no así cuando trabajo en screen 1 o screen 2. Por otra parte dispongo de los programas MASTER GRAFIC y PRINT LAB de Sony, pero no puedo sacar ningún gráfico por impresora, lo cual es un gran fastidio.

Así pues, os pediría por favor, si me puiérais ayudar con algún programa o rutina que traduzca los códigos de control MSX y de éste modo poder imprimir gráficos en screen 2, así como poder utilizar dichos programas.

Andrés Arjona
(Teruel)

La impresora matricial Panasonic KX-P1081 es compatible EPSON e IBM propinter, pero no MSX. Hay un programa, llamado Hardcopy (se puede conseguir en la revista MSX-Club por 2500 ptas) que permite modificar el tipo de impresora a utilizar. Este programa se puede utilizar en caso de que no se puedan sacar frases en ningún tipo de screen. En cambio, para los gráficos la cosa es más factible. En modo gráfico, el ordenador manda a la impresora los datos en formato binario. Cada bit se corresponde con una de las agujas del cabezal de la impresora. Si el bit está a 1, la aguja se mueve y escribe un punto, en otro caso no lo hace. Dado que el cabezal dispone de, al menos 8 agujas en posición vertical, los bits deben interpretarse de la misma manera.

Para imprimir un pequeño fragmento del gráfico en la impresora deberás hacer algo como:

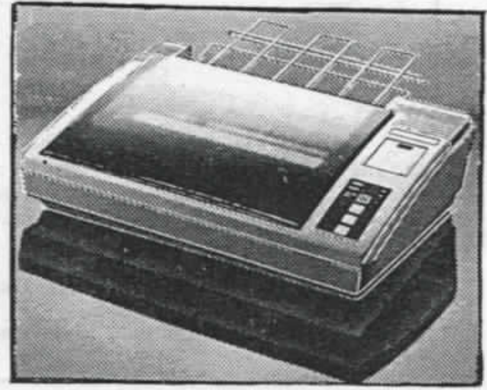
```
10 LPRINT CHR$(27);"K";
CHR$(6);CHR$(0);
20 LPRINT CHR$(31);
CHR$(63);CHR$(100);
CHR$(100);CHR$(100);
CHR$(255);CHR$(255);
30 LPRINT "AHORA YA ESCRI-
BE TEXTO"
```

La primera línea le indica a la impresora que se coloque en modo gráfico y que interprete como patrones de bits los próximos n caracteres. Este número n debe indicársele a la impresora en un formato muy preciso. La orden completa sería:

```
LPRINT CHR$(27);"K";
CHR$(n1);CHR$(n2);
n1= N mod 256
n2= INT (N/256)
```

siendo N el número total de bytes que queremos dibujar.
Hay que tener en cuenta unas cosas. La primera es no olvidar los puntos y comas en la líneas PRINT, ya que si el BASIC envía saltos de línea (códigos 13 y 10) la impresora los interpretará como códigos gráficos y destruirá el dibujo que pretendas realizar.

También has de tener cuidado en calcular correctamente el número de caracteres gráficos necesarios para el dibujo. Equivocarse sólo en uno puede destrozar el impreso que preparabas con letras y simbolos que no esperabas. Finalmente si vuelcas más de una línea de gráficos (lo normal), deberás ajustar el interlineado ya que de otra forma habrá espacios.





THE
HNOSTAR
NEWS



DINAMIC

Inauguramos en esta revista una nueva sección que espero que sea del agrado de todos. En ella se intentará ofreceros reportajes de las más grandes casas de software, tanto nacionales como extranjeras. Se os informará de novedades internacionales, podréis leer en exclusiva para este club entrevistas con personas relacionadas con el mundo de la informática, etc...

Os muestro a continuación un artículo sobre DINAMIC, puesto que en vacaciones aproveché un tiempo que estuve en Madrid para visitar esta compañía española ...

El cuartel general de DINAMIC se encuentra en una de las oficinas de Torre Madrid; nada más entrar en ella se ve claramente que la gente está inmersa en su trabajo, pero están muy a gusto allí; a veces a alguien le sale algo mal y rápidamente lo comenta, y se ríen, o sea, aquí no hay nadie mejor que otro sino que todos valen igual y son amigos.

Os cuento ahora la historia de DINAMIC, según me fue contada a mí:

DINAMIC nació en 1984, por aquellos tiempos los únicos ordenadores que había en España era el Spectrum y algo llamado MSX. DINAMIC en ese momento tenía su mansión DINAMIC en Montepríncipe situado a las afueras de Madrid.

Sus primeros juegos fueron: **YENGHT**, la primera aventura gráfico-conversacional de España, y **ARTIST**, un potente diseñador gráfico. Después vendrían **SAIMAZOOM** y **BABALIBA**, un dificilísimo juego de estrategia, y el **VIDEOLIMPIC**, un simulador deportivo que obtuvo mucho éxito. Todos estos juegos fueron realizados para Spectrum.

En 1985 empieza la época dorada de DINAMIC. Ahora los juegos también serían versionados al MSX. **ROCKY** fue su debut en el campo de los MSX; le seguiría el legendario **ABU SIMBEL PROFANATION**, momento en el que se creó un club de admiradores de DINAMIC; viajamos más tarde al Oeste atendiendo un banco en el **WEST BANK**; como podréis suponer fácilmente, en el **OLE TORO** tendremos que torear a un bravo Miura; ya iba siendo hora de que DINAMIC nos presentase un buen arcade, esto llegaría de la mano de **SGRIZAM**.





Ahora los más nostálgicos recordarán con tristeza una época que ya nunca volverá. Con **CAMELOT WARRIORS** y **DUSTIN** a DINAMIC se le da un apodo que ahora utilizan

como grito de guerra, es el de "Líder en vídeo-juegos". Porque son juegos simplemente perfectos, entretenidos, y que nunca se harán viejos.

En **PHANTOMAS y PHANTOMAS II** encarnamos a un conocido ladrón que tendrá que robar el Banco de España y matar al Conde Drácula, respectivamente; **COBRA'S ARC** fue el primer Role Play Game realizado en España; este juego, a pesar de ser cortísimo, tenía la posibilidad de escuchar voces digitalizadas mientras jugábamos; **ARQUIMEDES XXI**, el segundo conversacional de la compañía, y **NONAMED**, una vídeo-aventura, les seguirían.

Ahora llega la etapa de éxitos de DINAMIC. Esta etapa da comienzo cuando **ARMY MOVES** sale a la calle. Dotado ya de dos cargas independientes, con este excepcional arcade nos hemos tirado horas y horas ante el televisor disfrutando del mayor éxito de la compañía en 1986.

Nada más comenzar un nuevo año DINAMIC sacó a la calle el FERNANDO MARTIN BASKET, juego del año, record de ventas, y un montón de cosas más, además de ser una política de marketing que copiaron otras casas del



sector.

Con **GAME OVER** se empezó a utilizar en España explosivas chicas en las portadas, como reclamo



publicitario. Una anécdota sobre este juego: en Inglaterra por causas de los duros censores de ese país, ciertas partes de Gremla fueron tapadas por un gigantesco logo de DINAMIC, ellos se lo pierden.

Además de Derdlhal, protagonista del **ARMY MOVES**, hay otro persona-



je famosísimo dentro de DINAMIC. Este es **FREDDY HARDEST**, el playboy espacial más famoso en España. Otro super éxito de DINAMIC.





Dos nuevos conversacionales pasaron por nuestras pantallas; **DON QUIJOTE** y **MEGACORP**. Las chicas DINAMIC atacaban de nuevo, y además del **MEGACORP, PHANTIS, HUNDRA,** y **TURBO GIRL**, incluían



en su portada unas chicas nada despreciables.

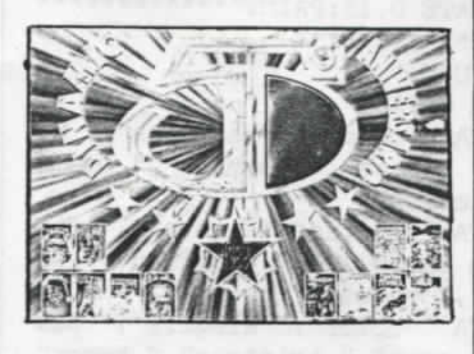
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS, basado en la guerra de las galaxias, y **LOS PAJAROS DE BANGKOK**, del personaje creado por Manuel Vázquez Montal-



bán, Pepe Carvalho, son los conversacionales más vendidos de la historia de DINAMIC (sin contar con los de A.D.).

MEGANOVA, COMANDO TRACER, RESCATE ATLANTIDA y **BESTIAL WARRIOR**, son los primeros fracasos de DINAMIC. Con **ASPAR GP MASTER**, DINAMIC intentó superar el récord de ventas del **FERNANDO MARTIN**, pero sin conseguirlo.

NAVY MOVES fue la bomba de las Navidades del 1988-89. Obtuvo el título de mejor arcade del año y el del juego del año. La verdad es que se lo merecía. Tenemos además noticias de que DINAMIC va a sacar en Navidades la parte tres del ARMY MOVES, **ARTIC MOVES**, aunque no se me quiso hablar de eso.



Dos nuevos packs de recopilación: **LO MEJOR DE DINAMIC** y **QUINTO ANIVERSARIO DINAMIC**. Aunque se le dió mucha publicidad en esa revista "grande, grande", **AFTER THE WAR** defraudó a más de uno, porque aunque era un gran arcade era excesivamente corto, una pena.

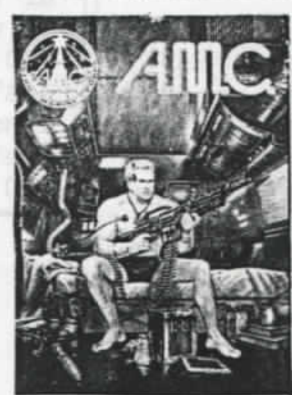




Después de **MICHEL FUTBOL MASTER**, creo que todos vosotros conoceréis de sobra la historia de DINAMIC, por lo que sólo os voy a poner títulos significativos desde ese momento hasta



nuestros días: **SATAN, AMC, FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR, BESTIAL WARRIOR** (gun stick), **TARGET PLUS**



(gun stick), **MIKE GUNNER** (gun stick), los tres conversacionales de A.D: **LA AVENTURA ORIGINAL, JABATO, COZUMEL**, etc...

Las novedades de DINAMIC van a ser: a corto plazo, **ARTIC MOVES**, y **FREDDY HARDEST EN FORBIDDEN PLANET** (aunque ellos dicen que es mentira, se creó una aureola de misterio cuando les hablé de estos dos últimos ¿Por qué será?)



NOVEDADES

Como en esta sección también os hablaré de las novedades internacionales, os diré que ya poseo un juego que será comercializado en España en Navidades. Es el GOLDEN AXE. Quien quiera conseguirlo que me llame pero que, por favor, que esto quede entre los socios del club, porque esto no es demasiado legal. Os recomiendo que me llaméis, porque tengo entendido que este juego no será lanzado en España para versión MSX. Además si quereis saber alguna novedad internacional, o poneos en contacto con alguna compañía, llamadme. Sereis contestados en esta misma sección. LLamad a: Manolo. Tfn (924) 25-64-98 (de 20 a 22:30)

PROGRAMADORES

```
10 REM  VERSOS MSX (1990)
20 REM   Para HNOSTAR
30 REM Por Javier Dorado
40 REM
50 CLS:KEYOFF:COLOR 15,4,13:SCREEN1
60 GOSUB 160:'PRESENTACION
70 GOSUB 190:'CONTROL DEL TECLADO
80 GOSUB 530:'GRAFICOS
90 GOSUB 240:'VALORES ALEATORIOS
100 GOSUB 300:'CONSTRUIR FRASE
110 LOCATE 0,12:PRINT A$
120 LOCATE 0,18:PRINT"Quieres imprim
ir la frase .. ?"
130 LET PR$=INKEY$:IF PR$="" THEN130
140 IF PR$="S" OR PR$="s" THEN LPRIN
A$
150 GOTO 70
160 REM PRESENTACION
170 LOCATE 0,2:PRINT"Este programa t
e enseña una frase bella cada vez qu
e pulses una tecla ..."
180 RETURN
190 LOCATE5,6:PRINT"* PULSA UNA TECL
A *"
210 LET A$=INKEY$:IF A$="" THEN 210
220 CLS
230 RETURN
240 REM VALORES ALEATORIOS
250 LET S=INT(RND(-TIME)*7)+1
260 LET V=INT(RND(-TIME)*7)+1
270 LET N=INT(RND(-TIME)*7)+1
280 LET D=INT(RND(-TIME)*7)+1
290 RETURN
300 REM CONSTRUIR FRASE
310 LET A$="Los"
320 RESTORE 580
330 FOR P=1 TO S
340 READ B$
350 NEXT P
360 LET A$=A$+B$
370 RESTORE 590
380 FOR P=1 TO V
390 READ B$
400 NEXT P
410 LET A$=A$+B$+" con"
420 RESTORE 600
430 FOR P=1 TO N
440 READ B$
450 NEXT P
460 LET A$=B$+A$+" ante"
470 RESTORE 610
480 FOR P=1 TO D
490 READ B$
500 NEXT P
510 LET A$=A$+B$
520 RETURN
530 REM GRAFICO
540 LOCATE 0,10:PRINT"************
*****************"
550 LOCATE 0,15:PRINT"************
*****************"
560 RETURN
570 REM DATAS
580 DATA " campos"," árboles"," di
oses"," leones"," hombres"," poema
s"," vientos"
590 DATA " lloran"," cantan"," rie
n"," se estremecen"," gritan"," pr
guntan"," mueren"
600 DATA " dolor"," alegria"," pes
ar"," fuerza"," tristeza"," temor"
," valor"
610 DATA " la muerte"," las estrel
las"," Dios"," la espada"," la vio
lencia"," el sufrimiento"," la san
gre"
620 END
```

PERIPECIAS

EFECTOS ESPECIALES

```
10 '
20 '     CLUB HNOSTAR
30 '
40 ' TRUCO SORPRESA
50 '
60 ' POR: JUAN M. DEL
70 '  RIO SIEIRA
80 '
90 '
100 '
110 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF
120 DEFINTA-Z
130 FOR I=0 TO 2047
140 VPOKE14336+I,VPEEK(I)
150 NEXT
160 F=9
170 A$="  C L U B   H N O S T A R ":
GOSUB 210
180 A$="      TRUCO SORPRESA":GOSUB
210
190 GOTO 190
200 ' SUBRUTINA "MAGICA"
210 FOR A=1 TO LEN(A$)
220 X=(A-1)*8:B$=MID$(A$,A,1)
230 IF B$=" " THEN NEXT
240  FOR Y=193 TO F*8 STEP-1
250 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,ASC(B$)
260 NEXT
270 LOCATEX/8,F:PRINT B$
280 NEXT:PUT SPRITE0,,,32
290 F=F+2:RETURN
```

VOLCADO SCREEN 2

```
10 '**************************
20 '*  VOLCADO SCREEN 2     *
30 '*     a impresoras      *
40 '*      EPSON o IBM.     *
50 '*    JUAN M. DEL RIO    *
60 '*     Club HNOSTAR      *
70 '*                       *
80 '*                       *
90 '*************************
100 SCREEN2:DEFINT A-Z
110 '
120 ' Aquí deberéis tener el grafico a
130 ' volcar. También podéis poner
140 ' BLOAD"CAS:",R y volcar la pan-
150 ' talla de carga de un juego ...
160 ' Pero esto es otra historia.
170 '
180 LPRINT CHR$(27) "3" CHR$(24)
190 FOR Y=0 TO 191 STEP 8
200 LPRINT CHR$(27) "K" CHR$(0) CHR$
(1);
210 FOR X=0 TO 255:X$=""
220 FOR Y1=0 TO 7
230 IF POINT(X,Y+Y1)=15 THEN X$=X$+"
0" ELSE X$=X$+"1"
240 NEXT Y1
250 IF VAL("&B"+X$)=9 THEN LPRINT CH
R$(11);:ELSE LPRINT CHR$(VAL("&B"+X$
));
260 NEXT X:LPRINT:NEXT Y
270 GOTO 270
```

CARACTERES EN NEGRITA EN SCREEN 1

```
1 ' ANTONIO DEVESA
2 '
3 ' Caracteres en negrita
4 '    en SCREEN  1
5 '
6 ' Para : Club HNOSTAR
7 '
10 SCREEN1
20 FOR S=32*8 TO 254*8+7:VPOKE S,VPE
EK(S) OR VPEEK(S)/2:NEXT
```

Esperas un momento y todos los caracteres en SCREEN 1 se volverán en negrita.

PASO DEL BASIC A LA RAM OCULTA

```
10 ' **************************
20 ' * CARGADOR BASIC del       *
30 ' * TRANSLADOR DE BASIC A RAM *
40 ' *                          *
50 ' *    Por: JUAN M. DEL RIO  *
60 ' *                          *
70 ' *          PARA:           *
80 ' *     CLUB HNOSTAR MSX     *
90 ' **************************
100 FOR I=&HE000 TO &HE012
110 READ A$
120 A=VAL("&H"+A$)
130 POKE I,A
140 NEXT I
150 ' DATAS
160 DATA 21,00,00,5E,3E,01,E5
170 DATA CD,14,00,E1,23,7C,FE
180 DATA 80,C8,C3,03,90
```

Este sencillo cargador de código máquina os pasará del BASIC a RAM. No sé si me explico. Sabéis que de la RAM (en los ordenadores de 64 K) en Basic sólo podemos usar 29 K, ya que 3K estás ocupados por las variables del sistema, y los otros 32 están "debajo" de la ROM. Pues bien, con este programa pasamos lo que está en la ROM a la RAM que no se puede usar. De este modo podremos modificar el BASIC y cambiar, por ejemplo, los mensajes de error, y otras que nos interesen.

Teclear el cargador, grabadlo con BSAVE"TRANS",&HE000,&HE012 y haced un DEF USR=&HE000:A=USR(0). A continuación teclead: OUT &HA8,&HB01010101. ¡Y ya está!

NOTA IMPORTANTE: El programa está preparado para los que tengan la RAM en el SLOT 1. Si vuestro ordenador la tiene en el SLOT 3 haced: POKE &HE005,3:OUT &HA8,255



ATENCION: Cambio y vendo toda clase de juegos y aplicaciones para MSX 1. Poseo más de 300 títulos. Precios muy interesantes. Los interesados escribir o llamar a David Conde. C/ Agricultura, 8-12, 1 Aº. 37004 SALAMANCA. Teléfono: (983) 240307

BUSCO personas que posean el juego JABATO. Escribir una carta a :
Joan Ensesa Marli
C/ Ribera d' Oix nº 11
17003 GERONA

Opinión

RELATO

Luís estaba cansado, los ojos le escocían terriblemente de tanto mantener la vista fija en la pantalla del monitor; no en vano llevaba seis horas allí, sentado, tecleando sin parar. Estaba a punto de conseguirlo, un poco más y lograría destripar aquella clave, la última. Luego tendría acceso a aquel enorme banco de datos del Gobierno y por fín podría realizar su venganza. Al pensar en ella sintió que recobraba las fuerzas, un poco más, sólo un poco más y...

El profesor se matemáticas siempre le había tenido manía, prácticamente desde el primer día de clase. ¡Sí!, es verdad que sonaba muy tópico, todos los alumnos piensan que tal o cual profesor les tiene manía, pero en su caso era cierto, absolutamente cierto.

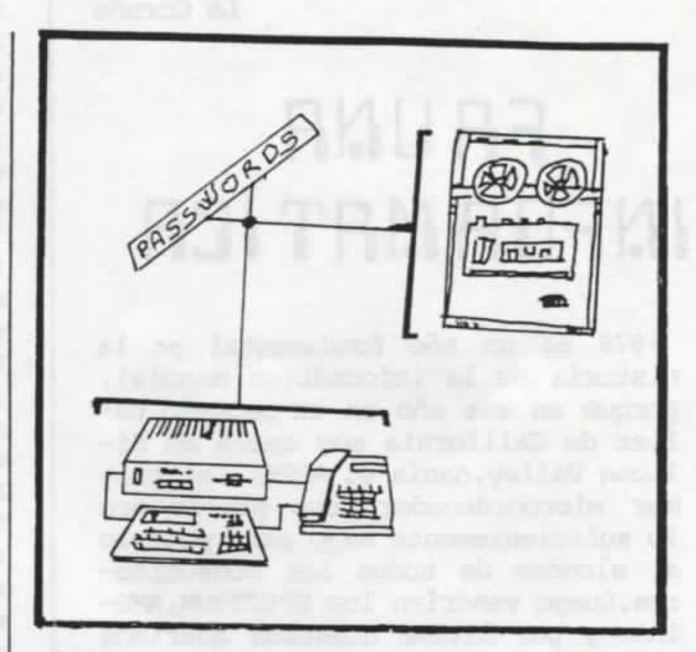
-Don Luis ¿Puede usted salir a la pizarra y explicar al resto de los alumnos como se resuelve este problema?

El profesor siempre le llamaba "Don Luís" en un tono irónico que provocaba las risitas contenidas de toda la clase. Entonces Luís salía a la pizarra y se veía obligado a reconocer públicamente su total desconocimiento al modo en que se resolvía el problema en cuestión.

-¿De modo que no sabe usted resolverlo?-Insistía nuevamente el profesor y en un tono más irónico todavía que tenía la virtud de arrancar una nueva oleada de risitas en toda la clase...

-No.-Volvía a ratificarse Luís sintiendo como una mezcla de rabia y vergüenza le enrojecían la cara.

-En ese caso se quedará usted dos horas más después de clase, haber si así se le desarrolla la inteligencia.-Concluía el profesor con un brillo se satisfación en los ojos.



Así durante cinco días a la semana, veinte días al mes, ciento ochenta al año...Pero eso se iba a acabar... Vaya si se iba a acabar...En cuanto consiguiera aquel último password...

Un sonoro "beep" del ordenador interrumpió sus pensamientos...La última clave había sido conseguida.

Luís trabajó a continuación frenéticamente, ahora sólo tenía que alterar unos cuantos datos y...

Unos días más tarde unos amables inspectores de Hacienda se llevaron al profesor de matemáticas a su delegación donde le retuvieron mucho, mucho tiempo...

Aquel día, Luís regresó a casa con una gran sonrisa en los labios, mezcla de satisfación y triunfo, y sólo él sabía el porqué de aquella sonrisa. A continuación, como solía hacer siempre al regesar del colegio se sentó delante de su ordenador,durante unos instantes no supo que hacer.Infiltrarse en el gran ordenador del Ministerio de Hacienda le había llevado varios meses... De pronto lo supo,fue casi como una revelación...

La profesora de Ciencias también le tenía manía.Luís comenzó a teclear

de nuevo...

THE END

Nota del autor: Si crees que esta historia es sólo un cuento, lee el artículo FAUNA INFORMATICA y ya verás...

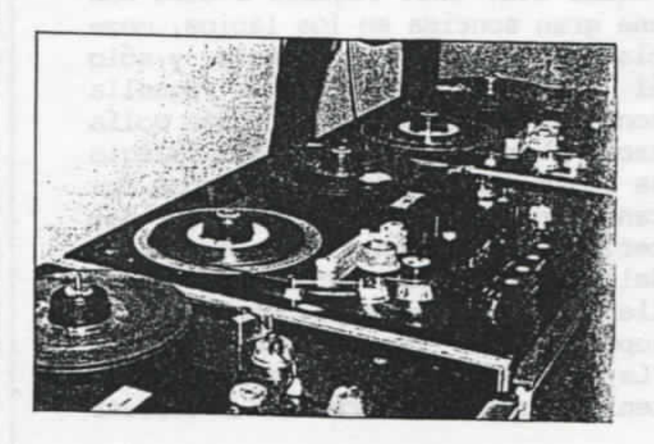
Javier Dorado R.
La Coruña

FAUNA INFORMATICA

1976 es un año fundamental en la historia de la informática mundial, porque en ese año en un pequeño taller de California muy cerca de Silicon Valley,nacía el APPLE, el primer microordenador cuyo precio era lo suficientemente bajo para ponerlo al alcance de todos los consumidores.Luego vendrían los SPECTRUM,AMSTRAD y por último nuestros queridos MSX.

Antes de 1976 la informática sólo estaba al alcance de unos pocos iniciados que trabajaban para grandes centros empresariales o estatales.

Después de 1976 toda esta nueva generación de ordenadores de bajo coste crearía toda una legión de "APRENDICES DE BRUJO" informáticos. Estos aprendices de brujo al cabo de unos años y gracias a la bajada de los precios de los ordenadores de 16 bits, sustituirían sus modestos aparatos por otros mucho más potentes aparatos con capacidad para las comunicaciones vía MODEM. Era sólo cuestión de tiempo que hiciese aparición el primer "HACKER".



El "HACKER", nuestro primer animal informático es un cazador en busca de códigos de acceso ("passwords") que le permitan el acceso a bases de datos de uso restringido al que tienen acceso únicamente unos usuarios privilegiados: los "SYSTEM MANAGER".

Una vez logrado su objetivo, el HACKER puede tomar distintas actitudes: Para empezar, puede por ejemplo apuntarse un nuevo triunfo y olvidarse del "password" para buscar nuevas "presas". Los importante para él es haberlo conseguido; la información a la que pueda acceder no le importa. Puede también vender la información si ésta es de importancia, es el caso de tres HACKERS alemanes que vendieron información sobre la O.T.A.N. a la KGB. Puede cambiar la información obtenida en la base de datos ocasionando un auténtico caos; este es el caso de lo ocurrido a la NASA hace algunos años cuando un HACKER cambió información de carácter fundamental. Como consecuencia de ello varios programas espaciales se vieron seriamente afectados.

Pero no todos los HACKERS son tan malos, algunos incluso cooperan para mejorar la seguridad de los grandes sistemas de información. El CHAOS COMPUTER CLUB de Hamburgo,la asociación de HACKERS más importante del mundo, colaboró en mejorar la seguridad del VIDEOTEX alemán, después de demostrar que se podía realizar un desfalco por medio del ordenador.

EL WORM: El WORM es la forma más maligna del HACKER; una vez conseguido el acceso a alguna red de comunicaciones después de reventar las distintas claves de acceso, introduce un virus informático,capaz de reproducirse indefinidamente al tiempo que destruye toda la información que pueda estar contenida en el ordenador. Robert Morris después de conseguir el acceso a la red de comunicaciones de INTERNET, introdujo un virus que dejó fuera de uso a más de 6000 ordenadores pertenecientes a usuarios de la misma; durante semanas estos usuarios no pudieron tener acceso a sus propios ordenadores.

CRACKER es el encargado de romper los sistemas de protección de un vídeo-juego para dotarlo de vidas infinitas, mayor velocidad al mismo, incluso algunos llegan a cambiar la forma de los SPRITES o el número de ellos; sin embargo, el CRACKER también puede derivar a una forma maligna llamada "PIRATA INFORMATICO". El PIRATA INFORMATICO después de alterar mínimamente un vídeo-juego lo comercializa bajo otro nombre obteniendo sin ningún esfuerzo unos beneficios.

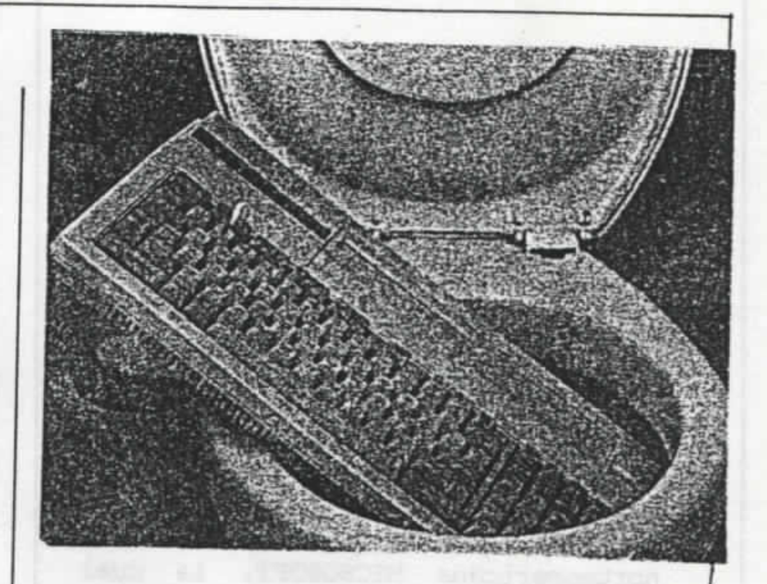
Con esto acabamos de ver la distinta fauna informática que hoy día pupula por el mundo de los ordenadores. Sin embargo, quién sabe las nuevas especies que aparecerán el día de mañana al amparo de las nuevas tecnologías informáticas. Quizás tú, lector de esta revista y socio de nuestro club, pertenezcas a alguna de ellas y aún no lo sabes.

Javier Dorado R.
La Coruña

MICRO¿MANIA? AL MSX

Era el año 1986. Yo había comprado hacía poco tiempo mi MSX y buscaba revistas relacionadas con la informática: estaban al MSX-EXTRA, el INPUT MSX, el MSX SOFT MAGAZINE, etc, etc.

Y también estaba MICRO-MANIA; me bastó un sólo número para comprender que nada relacionado con el MSX era apreciado por los redactores de aquella revista, así que no volví a comprarla... hasta hace unos meses. Ellos seguían con su política de "el MSX no existe" lo cual era malo. SIn embargo, en el nçumero de Septiembre han cambiado su política para... peor. Al abrir la revista me encuentro con la foto de un ordenador dentro de un retrete, ¿adivináis qué tipo de ordenador se trata?. Pues sí, es un MSX. La foto está relacionada con un artículo muy chistoso sobre unos ordenadores KLEENEX de usar y tirar.



Aún no me había pasado la rabia por la "fotito" de marras, cuando en un artículo sobre consolas portátiles me encuentro con esto "es necesario recordar que los japoneses se equivocaron con el MSX en Europa".

Me pregunto porqué MICRO-MANIA realiza una persecución tan descarada a los MSX. Quizás esté relacionado con

un artículo aparecido en el mismo número de la revista. Dicho artículo está encabezado así:"AMSTRAD EL GIGANTE ATACA DE NUEVO". En dicho artículo Alan Sugar,director de AMSTRAD,nos habla de las características del nuevo AMSTRAD CPC PLUS, que, asómbrense, lleva una ranura para cartuchos y tiene una capacidad para mantener la increíble cifra de 16 SPRITES en pantalla.Con perdón del señor Alan Sugar, el nuevo AMSTRAD parece una mala copia de nuestros MSX;incluso exteriormente se parece a nuestros ordenadores. ¿Estarán relacionados los "artículitos" de MICRO-MANIA con los nuevos ordenadores AMSTRAD? Que cada uno piense lo que quiera.Yo particularmente pienso lo peor.

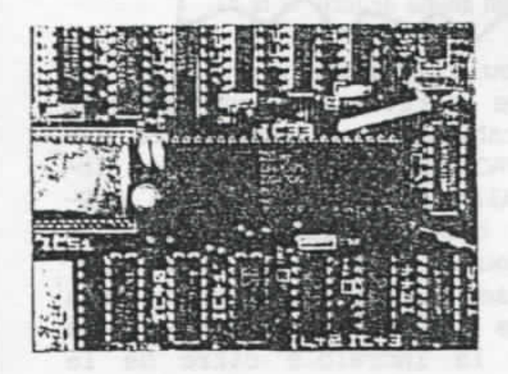
Javier Dorado R.
La Coruña

HISTORIA MSX

Quienes disfrutan de la excelente calidad de un compatible MSX, desconocen muy a menudo cuales fueron los orígenes de nuestro "sistema".

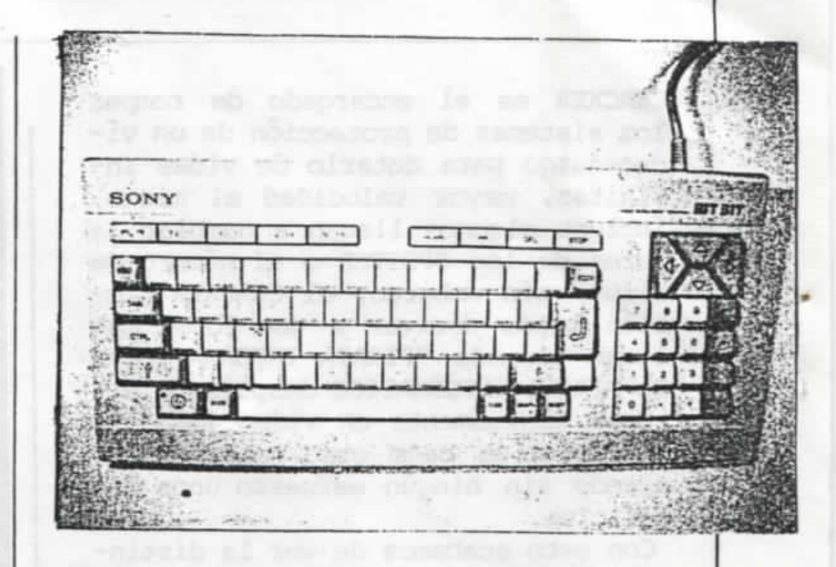
Todo empezó en 1982 cuando Harry Fox y Alex Weiss, dos comerciantes de Nueva York dedicados a la importación de relojes desde Hong-Kong, diseñaron la cirguitería (hardware) de un ordenador basado en el micro procesador Z80 y un software en ROM producido por la prestigiosa firma norteamericana MICROSOFT, la cual habría de producir el llamado BASIC-E que serviría de intérprete entre el usuario y el microprocesador. Kaye Nishi, vicepresidente de MICROSOFT e ingeniero, fue el encargado de sacar este proyecto adelante. Kaye Nishi ya tenía experiencia en el diseño de microordenadores, pues había creado anteriormente el TANDY 100 el cual tuvo un gran éxito en el mercado americano. Tras un concienzudo trabajo, vió la luz el SPECTRAVIDEO 318/828 el cual es el antepasado directo de los MSX hasta el punto de que con un cartucho adaptador son perfectamente compatibles.

En 1983 Nishi recibe el encargo por



EL MICROPROCESADOR Z80 A

parte de un grupo de compañías japonesas de crear un modelo de ordenador que sirva de base para un sistema standar de ordenadores personales. Nishi recordó entonces el trabajo realizado con el SPECTRAVIDEO 328. En marzo de ese mismo año nego-



ció el permiso para usar el modelo base del futuro microordenador, y por fin el 17 de junio de 1983 William Gates y Kaye Nishi dieron a canocer en Tokyo el nuevo stándar que, como características principales contaba con una circuitería de gran calidad y un BASIC con macro lenguaje para gráficos y sonido, el más potente del mercado.

En 1984 los MSX llegan a España. Diversas compañías japonesas y la europea PHILIPS lo comercializan. Apoyando cada marca un modelo con características distintas, pero todos compatibles entre sí. A finales de 1986 aparecen los MSX 2, la segunda generación.

En un principio hubo rumores de que los MSX2 llevarían un micro-procesador Z800 de 16 bits, pero perfectamente compatible con el Z80, sim embargo al final los fabricantes se decidieron por continuar con el Z80, aunque mejoraron el resto de características de las máquinas hasta el punto de que aún hoy compiten en calidad con el ATARI o el AMIGA 500. Durante los años que van desde 1986 a 1989 se habla de una recesión que afecta a todos los ordenadores de 8 bits en favor de los de 16 bits. Sin embargo hay que reconocer que los MSX sufren una especial persecución auspiciada por compañías como AMSTRAD y apoyadas por revistas como MICROMANIA que se niegan a prestar al stándar la atención que se merece. Esto, junto con unos videojuegos de pésima calidad conversionados directamente del ...

SPECTRUM y la vergonzosa deserción de las compañías que en otro momento nos apoyaron, crearon un panorama francamente desolador. Sin embargo, es aquí donde interviene el factor humano, ya que todos los usuarios firmemente unidos en la defensa del sistema junto con el apoyo de la revista MSX-CLUB impidieron que los MSX fuesen barridos del mercado.

En 1989 comienza a vislumbrarse la salida de este largo túnel con una mejora sustancial en la calidad del software y la aparición por fin de los largamente esperados MSX 2+.

Es muy difícil saber lo que va a deparar el futuro a los MSX. Quizás los japoneses se decidan a dar la batalla a los ATARI y AMIGA con en MSX 2+ revitalizando de nuevo el sistema; quizás los ordenadores de 8 bits desaparezcan, sustituídos por los de 16 bits.



De los que sí estoy seguro es que si todos los usuarios seguimos apoyando al MSX como hasta ahora, vamos a tener MSX para mucho tiempo.

Javier Dorado R.
La Coruña

DIZZY BALLOON

Este juego, DIZZY BALLOON, es uno de esos juegos que, aunque antiguo y poco conocido, mantiene un nivel lo suficientemente alto como para que supere a algunas superproduciones actuales. En él encarnamos a un ex-



plorador que ha conseguido introducirse en la 4ª dimensión, pero después se va a dar cuenta de que es más difícil salir que entrar, ya que para ello deberá atravesar la zona del Pierone (que consta de varias capas de tierra).

El caso es que nos encontramos con una pantalla única, con el cielo y los personajes (enemigos y tú) como único decorado (parece que la cuarta dimensión es bastante oscura)

El cielo está compuesto por semillas y se mueve se derecha a izquierda constantemente.

En cada pantalla nos encontraremos con dos bokepines y el enemigo especial de cada fase como enemigos.

Cada vez que conseguimos eliminar a un enemigo, caerá una porción del cielo. Esta porción es una semilla que pasará por cinco estados de crecimiento distintos con el tiempo y cuando esté como una flor la podemos transformar en un globo que puede ser dirigido por nosotros. Es necesario hacer caer dos pezados de cielo contiguos para hacer un agujero lo suficientemente grande para que nuestro hembre pueda pasar.

Nos defenderemos con unas bombas de relojería que podemos dejar en el suleo o lanzar hacia arriba. Si una de estas bombas explota sin alcanzar a ningún enemigo, aparecerá en el lugar de la explosión una "seta valedora" que pueden ser muy útiles para hacer trampas sonde se queden

[illegible] nuestros enemigos, pero [illegible] también pueden causarnos la [illegible] que los enemigos sólo [illegible] nos aplastan antra al- [illegible] nos disparan e incluso nos [illegible] sobre ellos)
[illegible] de dificultad creciente [illegible] pantallas iguales (en las [illegible] aparecerá un pajari- [illegible] nos lanza huevos explosivos [illegible] de cielo)
En definitiva, un buen programa con [illegible] pero buenos y adicti- [illegible] alta. RECOMENDABLE.

Jesús García C.
Peñaranda de Bte.

AUF. MONTY

Este programa es el tercero de una serie de programas protagonizada por [illegible] "Monty" y que debiera haber sido el último (no digo esto porque el juego sea malo, sino porque los programadores lo habían decidido así).

[illegible] tiene el desarrollo típico de un juego de plataformas pero [illegible] tiene algún rasgo de las videoaventuras.

A lo largo del juego deberemos visitar los distintos países de Europa [illegible] en el camino dinero, [illegible] billetes hasta conseguir el [illegible] suficiente para comprar la [illegible] isla de Montos, en Grecia, donde nuestro amigo quiere retirarse para el resto de su vida.

El dinero o escudos nos proporcio- [illegible] eso: dinero. Los objetos deben ser llevados a ciertas ciudades donde nos darán grandes cantidades de dinero por ellos. Los billetes de avión nos permitirán viajar de un aeropuerto a otro (al hacerlo entramos en un subjuego que dura un par de minutos, que es aburrido y no sirve para nada).

El juego está muy bien realizado. Los gráficos están llenos de colori- do y son bastante buenos. El movi-miento está bien hecho y la música es sencillamente excelente, pudiendo además, escoger entre la melodía del programa (que es bastante buena) a una parte del himno nacional del país que estemos visitando.

Como curiosidades están el que los programadores (británicos, creo) hayan confundido el himno nacional con el "¡Qué viva España!" , o que al hacer un mapa del juego, éste va formando el mapa de Europa, estando el sitio indicado en el mapa correctamente ubicado.

Jesús García C.
Peñaranda de Brte.



KRAK OUT

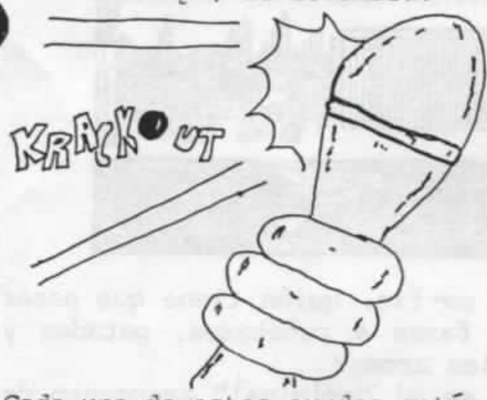
Este es uno de esos tan conocidos juegos de "masacraladrillos", perteneciente a una gran fila de programas que siguieron los pasos del juego ARKANOID, pero con algunos cambios importantes respecto al anterior.

Después de cargarlo aparece ante nosotros una pantalla de presentación ni buena ni mala, pero por lo menos hace uso del color (cosa rara, por cierto) Seguidamente aparece el menú con dos opciones: jugar o [illegible] otro menú. Seleccionamos OPTIONS y accedemos a una serie de iconos con los que podemos:fijar la colocación de la pala (o raqueta) en

derecha o en la izquierda, activar el sonido FX o desactivarlo,variar la velocidad de la raqueta, variar la velocidad e inercia de la bola, y cargar las pantallas.

Una vez ya metidos de lleno en el juego, nos encontramos con que no sirven los cursores, sino que éstos son sustituídos por la L (bajar) y la P (subir). La barra espaciadora, al mantenerla pulsada mientras nos ,movemos, duplicará la velocidad de nuestra raqueta.

El objetivo del juego es, como es de imaginar en este clase de juegos, destruir todos los ladrillos de la fase a base de golpes con la bola. Existen una serie de ayudas escondidas en los ladrillos y que aparecen cuando éstos son golpeados. Una vez descubiertos disponemos de un tiempo limitado para golpearlo de nuevo y así usar esa ayuda. Si no le damos a tiempo, se esfumará.



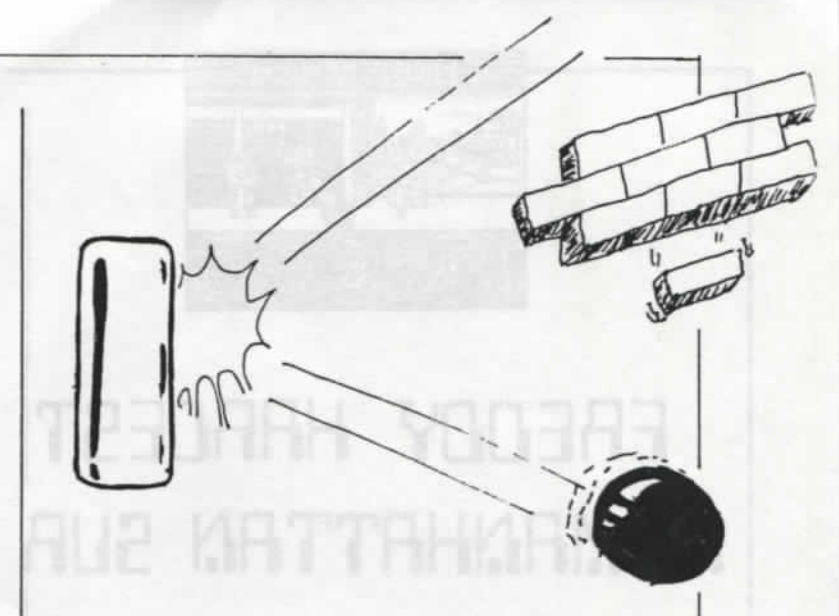
Cada una de estas ayudas están nombradas por una letra que las diferencia. Algunas ayudas que podremos encontrar son:

G-Imán. La bola se pega a la pala.
E-Se dobla el tamaño de la pala.
X-Obtenemos vida extra.
B-Una bomba que destruye 4 ladrillos
M-Nos proporciona un misil capaz de destruir una fila al completo.
X/2-Nos anula el poder que tengamos.

también las hay que nos colocan una barrera impidiendo que la pelota o bola se escape, y otro que nos dobla la raqueta.

Hay ladrillos que se destruyen de un sólo golpe, otros con dos y otros son indestructibles.

Ahora pasamos a hablar de los enemigos. Bien, hay una gran variedad de ellos y algunos nos destruyen la bola, los ladrillos,o nos hacen variar su rumbo. Entre ellos, se encuentran los siguientes:



CABECINES: son los más inofensivos y abundantes.
ABEJAS: muy peligrosas ya que al tocar la pala, nos la paraliza.
ROMBO: Nos duplica la bola.
ROMBO GRANDE: al entrar en él con la pala, nos lleva unas pantallas más adelante.
CARA: el más "simpático". Al tocarle con la bola, se la mastica y después nos la escupe.

El juego se compone de más de 100 pantallas, pero no tiene mucha dificultad. Yo llegué a la fase 78 sin problemas y si perdí fue poque la bola se quedó "enganchada" entre dos ladrillos (un fallo de programación)

Cada 10000 puntos obtendremos una vida extra. En definitiva, se trata de un juego con una música muy buena, buenos gráficos, buen uso del color, pero que se vuelve monótono por la excesiva semejanza entre pantalla y pantalla.

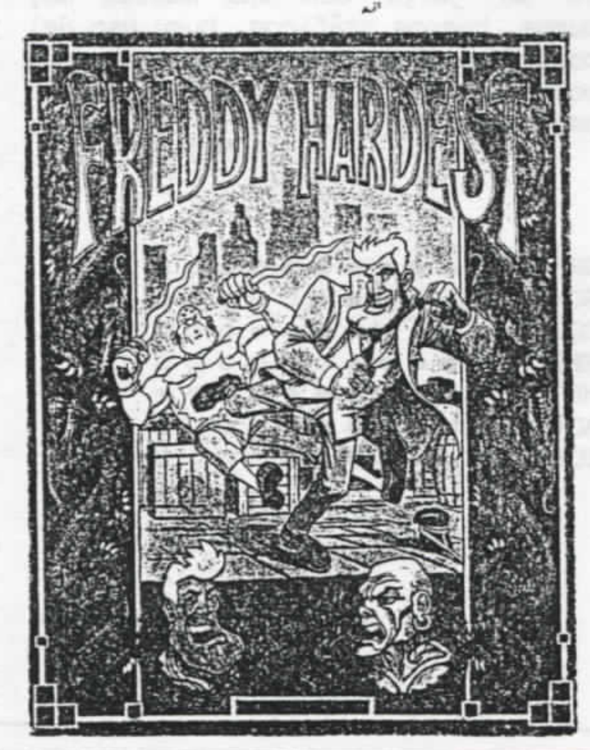
GRAFICOS	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
SONIDO	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
COLOR	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
EFECTOS	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
MELODIA	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
ADICCION	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
TOTAL	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

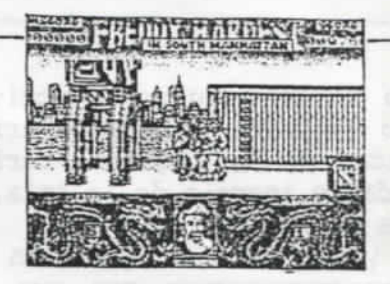
Alvaro Tarela D.
Santiago de Compostela



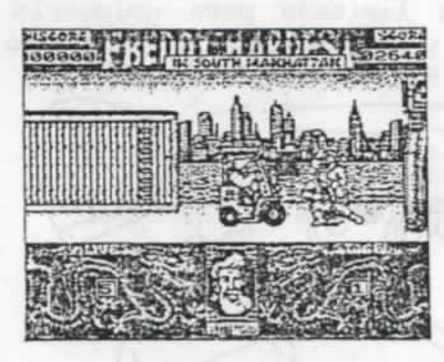
FREDDY HARDEST IN MANHATTAN SUR

Afortunadamente, (o desafortunadamente, según se mire), y de la misma forma que ya ocurriera con Phantomas y Johnny Jones, Freddy ha vuelto, aunque eso sí, su regreso ha sido más accidentado de lo que él hubiera deseado, ya que la máquina del tiempo con la que consiguió escapar del planeta Kaldar (donde nuestro héroe hizo tantas amistades) le hizo sufrir un pequeño despiste y le ha trasladado a un lugar muy familiar para nosotros: Manhattan Sur, 1989. Uno de los peores lugares donde uno puede poner los pies. ¿Adivináis quién tiene que luchar él solito contra todo un ejército de matones y delincuentes?. ¿Adivináis quién tiene que atravesar de punta a punta el barrio de los knifes, uno de los más peligrosos de la ciudad?. ¿Adivináis, en fin, quién tiene que pasar cinco fases a puñetazos, patadas y temibles armas?









Este es el "original" argumento de la secuela de Freddy Hardest, programa que hace unos años arrasó todas las listas de ventas y de calidad del país. Es lógico, pues, que este programa levante expectativas entre todos los nostálgicos que ya por entonces teníamos ordenador y disfrutábamos de las increíbles aventuras del tipo más borrachín de toda la galaxia.

Para empezar decir que que el juego tiene un buen número de fases (cinco) y variados enemigos: Chinok, al que lograremos matar de un sólo golpe; Mc Stick que logrará abrirnos la cabeza con su porra si no le matamos antes; knifes, iguales a los anteriores pero con cuchillo; los mogoles, contra los que necesitaremos cuatro patadas en vuelo, y que a buen seguro nos harán buen daño; Johnny Saw, que ataca con un gran serrucho; las ratas, y Blademan, nuestro último enemigo.

La pantalla se compone de dos marcadores srriba (puntos y record), la franja destinada a la acción, en el medio, y los marcadores de vidas y fases abajo tras sendos dragones. El marcador de energía está entre los dos dragones.

Los gráficos están relativamente bien logrados (siempre que aceptemos la idea de que son monocolores) y el movimiento es bueno.

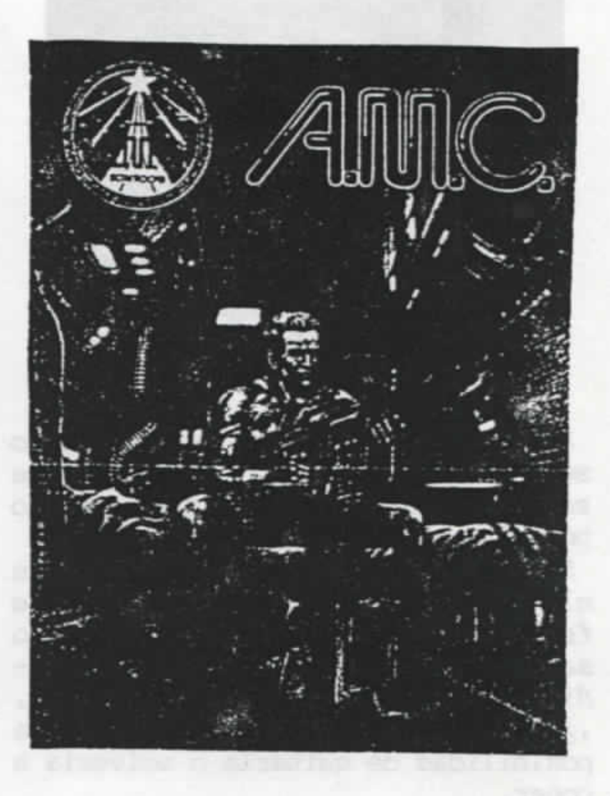
Hasta aquí todo parece ir bien, pero sólo hasta aquí, porque todo lo demás falla. En efecto, el sonido se reduce a un crujido al matar a los enemigos y a un sonido de motor cuando aparecen los vehículos para atropellarnos. El color está utilizado sólo tímidamente en los marcadores, y lo que es peor: la adicción está por los suelos. Desgraciadamente, es así. Si queremos pasar de fase lo único que hay que hacer es dar patadas en vuelo a lo loco y ya está: sin preocuparse de lo que haya delante.

En definitiva, pese a los gráficos, se nota que este juego es sólo una estratagema de los DINAMICos para resarcirse (a costa del indefenso consumidor) se su mala tamporada económica. Creo sinceramente que no está bien aprovechar el buen nombre de Freddy para intentar vender un subproducto no trabajado como es Freddy Hardest in Manhattan Sur.

GRAFICOS	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
SONIDO	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
COLOR	● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
EFECTOS	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
MELODIA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ADICCION	● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
TOTAL	● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

José Ant. Saco Muiño
Santa Olalla (Toledo)



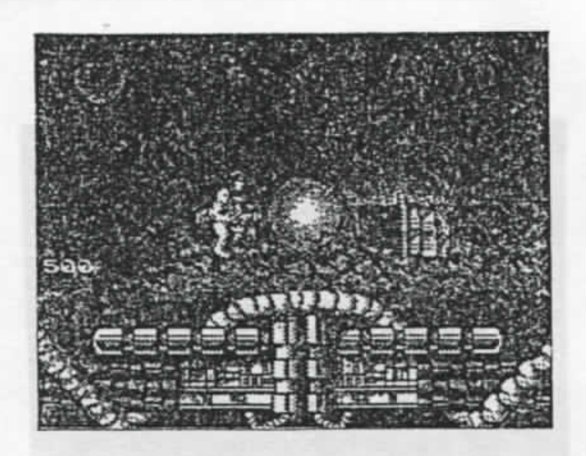


A.M.C.

Bffffff, ¿qué os diría yo?,: el Universo está en peligro (sí, sí, otra vez). Los "Deathbringers",o portadores de la muerte se han lanzado a la conquista del Universo. Estos "Deathbringers", los seres más carroñeros y repugnantes que jamás hayas visto, tienen su cuartel en el planeta Dendar, infestado, al parecer, de las más representativas de estas criaturas.

Parece, pues, que el Universo está perdido irremisiblemente. Pero, no, espera: al parecer la Confederación Interplanetaria ha decidido tomar cartas en el asunto. Su mejor agente se encuentra ya en el planeta Dendar, donde ha sido enviado desde la BCAMC. Él solito (faltaría más) va a luchar, para salvar el mundo (también faltaría más), contra los seres más malvados y depravantes que existen (sin comentarios).

Bien, no se puede dudar que al leer el argumento el juego no promete demasiado. Al fin y al cabo, ese argumento lo hemos oído miles de veces con distintos nombres.

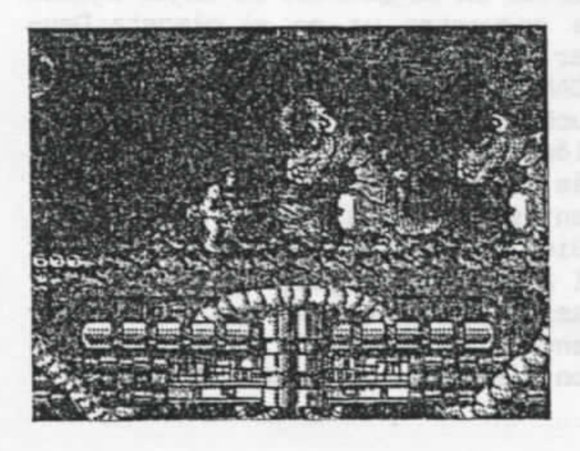


Al parecer los amigos de Dinamic no se esfuerzan demasiado en buscar ese soplo de originalidad tan ansiado por el usuario.

Sin embargo hemos de reconocer que el juego está bien realizado y no le falta de nada. Para empezar, cuando se carga el menú,quedaremos sorprendidos por la melodía (cuanto tiempo, ,¿Eh? amigos de Dinamic) y por la posibilidad de quitarla o volverla a poner.

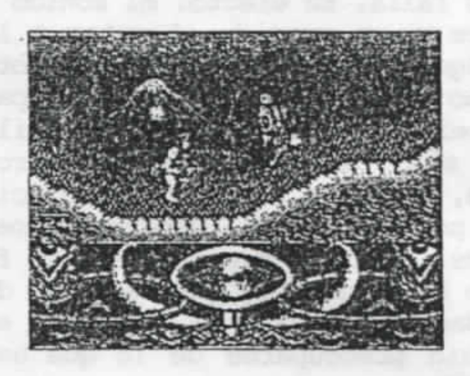
El juego dispone de doble carga que, todo hay que decirlo,le dan variedad y colorido al programa. La primera carga tiene cinco fases y la segunda tiene ocho. Además, oh maravilla de las maravillas, contaremos con más de 25 enemigos. Desde las plantas carnívoras, que nos darán más de una sorpresa, hasta the Great King (el gran rey extraterrestre), pasando por babosos gusanos que nos absorverán, gigantescos robots,satélites, aves carroñeras, en fin, de todo. Además, el programador del fracasado Rescate Atlántida ha conseguido dotar a alguno de nuestros enemigos de un tamaño ciertamente notable.

La pantalla está dividida en dos: una franja inferior dedicada a un dibujo ornamental (sin ninguna clase



de marcador) y la parte superior, destinada a la acción y a los marcadores de puntos,tiempo y energía.

Los gráficos están a la altura del juego y... (cuidado con los infartos) tiene color, aunque esto tampoco es meritorio teniendo en cuenta que las otras versiones también lo tienen. Además es de destacar los efectos especiales que, aunque un poco sutiles, nos recuerdan algo que no habíamos visto desde hace mucho tiempo en un juego de Dinamic. Lo de



la tormenta y el doble fondo también es de agradecer.El scroll se podía haber mejorado un poco y el sonido se muestra a la altura de las circunstancias. El juego es también más o menos adictivo y nos asegura alguna que otra partida de entretenimiento.A elevarla contribuyen el número de fases,los enemigos,los mensajes que de vez en cuando aparecen. Con todo esto no quiero decir que el programa sea muy bueno (solo y simplemente "bueno") sino que,comparado con los otros programas de Dinamic está un poco logrado.Y es que,en estos tiempos de falta de calidad informática española (y eso va entre otros por Dinamic),este juego (en el país de los ciegos el tuerto es el Rey) es un balón de oxígeno.

GRAFICOS	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
SONIDO	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
COLOR	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
EFECTOS	● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
MELODIA	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
ADICCION	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
TOTAL	● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

J. Ant. Saco Muíño
Sta. Olalla (Toledo)

AVENTURAS CONVERSACIONALES

Era 1986 cuando hicieron su aparición las primeras aventuras conversacionales en el mundo del MSX, **ARQUIMEDES XXI** y **COBRA'S ARC**, de la mano de DINAMIC. Para mí fue una grata sorpresa encontrar que había juegos que no consistían en masacrar marcianos o ayudar a pobres príncipes encantados a salir de algún castillo, y que permitían mantener un diálogo interactivo con el ordenador. La de horas que pasé con **ARQUIMEDES XXI** intentando encontrar el camino correcto, o descifrando aquel complicado mensajè en código morse. Hasta que, por fin, un buen día logré terminarla con éxito.

No hay una fórmula mágica que permita acabar una aventura conversacional con un final feliz, pero sí una serie de consejos que pueden ayudarnos realmente. Quizás el primero de todos deba ser la paciencia; la paciencia es necesaria porque muy a menudo nos encontraremos que el ordenador no entiende lo que le decimos o bien cometemos un error que nos obligue a recomenzar el juego. Así que ya sabeis: antes de comenzar la aventura es necesario armarse con varios kilos de paciencia.





A continuación, es conveniente ir haciendo un mapa de los lugares por donde pasemos y los objetos que vayamos encontrando. De este modo, en cada partida nos orientaremos mejor y ahorraremos tiempo.

Fijarse en los textos que vayan apareciendo, nos puede dar pistas fundamentales además de indicarnos los objetos que se encuentren en cada zona. A la hora de mantener un diálogo con el ordenador, sin duda alguna la palabra más útil sea "EXAMINAR" un objeto, ya que muy a menudo encontraremos que detrás de alguna cosa u objeto, como las paredes, el suelo, etc., se pueden esconder otros objetos o resortes, o quizás algún ignorado peligro.





Por último, es conveniente utilizar la opción "GRABAR" que suelen tener la mayoría de esta clase de juegos cada vez que consigamos un avance significativo en el desarrollo del juego.

Como dice mi lema:"Si la aventura quieres acabar: paciencia, prudencia e inteligencia, tendrás que emplear"

Javier Dorado R.
La Coruña





NUCLEAR BOWLS

Bowls es el ingeniero jefe de la central nuclear más potente de la Tierra. Una mañana, al llegar al trabajo, se encuentra con que el reactor nuclear se ha fundido y la radiacción se ha extendido por doquier. Los obreros se han transformado en extraños mutantes, y las máquinas, poseídas de salvaje energía, hostigan a todo intruso que ose invadir el recinto del reactor.

La historia de siempre con trasfondo nuclear; lamentable.

Debemos dirigir a Bowls por toda la central para reconstruir el reactor, usando los objetos que se encuentran por éste. Una vez montado el reactor, debemos alimentarlo de combustible y ponerlo en funcionamiento desde la sala de control.

Los movimientos son patéticos, más dignos de un juego espacial (en el que el astronauta se mueve sin gravedad). Hay momentos en los que nuestro personaje tarda hasta 3 segundos en caer cuando da un salto, y si matamos a todos los enemigos de la pantalla, nuestros movimientos se hacen muy rápidos, prácticamente incontrolables.

Todo esto, sumado a una dificultad excesiva, unos sonidos pobres y una falta de adicción tremenda, hacen de NUCLEAR BOWLS la basura más grande que ha creado Zigurat...aunque gustos hay como colores.

PRESENTACION	●●●○○○○○○○
GRAFICOS	●●●●○○○○○○
MOVIMIENTO	●●●○○○○○○○
SONIDO	●●●○○○○○○○
MUSICA	●●●○○○○○○○
ADICCION	●●○○○○○○○○
DIFICULTAD	●●●●●●●●●○
TOTAL	●●●●○○○○○○

Enrique Jiménez
(Granada)

CONCURSO

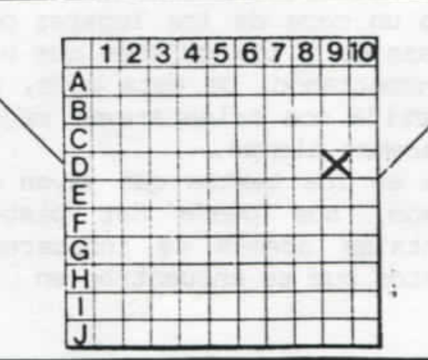
Este concurso está convocado para todos los lectores de la revista. Se trata de crear una mascota para el club, por medio del ordenador, utilizando cualquier procedimiento, como pueden ser los diseñadores gráficos, o cualquier otro programa.

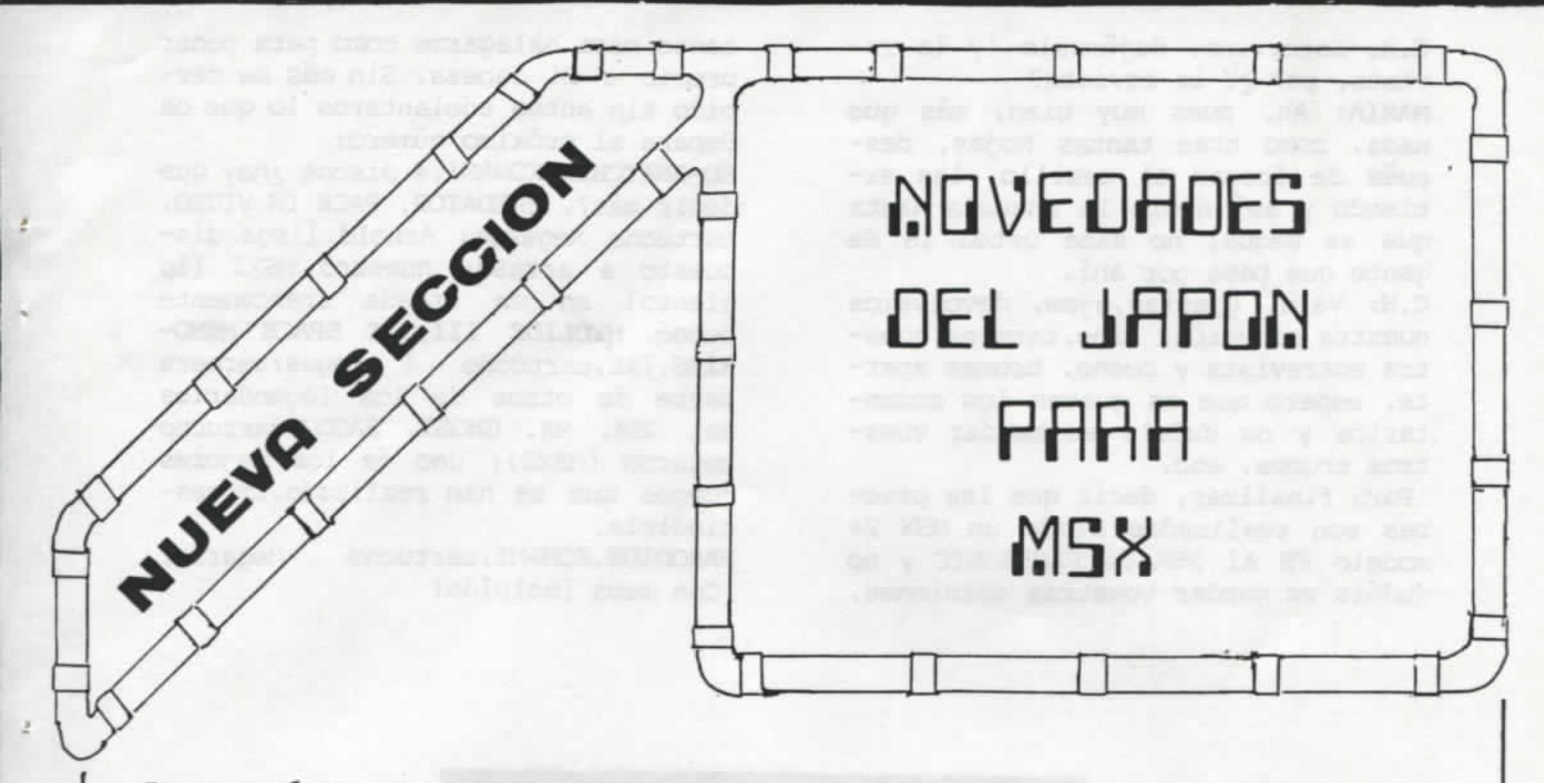
BASES

1- Se debe enviar en una cinta el dibujo de la mascota a la dirección del club con el nombre de la mascota y del concursante.
2- Sólo serán admitidos los programas realizados desde un MSX-1.
3- Se admiten los programas en formato cinta o disco de 3'5.
4- Los gráficos deben ser originales y no copiados de otro lugar.
5- Se devolverán las cintas si así lo desea el concursante.
6- El plazo para entregar los programas caduca el 1-1-1991. (Se valorará fecha del matasellos)
7- Al participar en este concurso debes acatar todas las bases.

CUBRE Y GANA

ESTA VEZ LA "X" ESTABA ESCONDIDA EN EL D-9. SI LA SUERTE TE HA SONREIDO ESTA VEZ, ENVIANOS UNA FOTOCOPIA DEL BOLETO Y TE DAREMOS UN VALE DE 50 PTAS. RECUERDA: CADA BOLETO CUESTA 25 PTAS. QUE SE PUEDEN PAGAR EN SELLOS:





En este número, empezamos una nueva etapa,nos marcamos nuevas metas para mejorar la revista; nos referimos a la ampliación de sistemas, comentando juegos y novedades del MSX2 y el MSX2+, or supuesto, sin olvidarnos del MSX, el más usado en nuestro país y también en nuestra revista. Comentaremos los últimos títulos aparecidos en Japón, otros no tanto, pero inéditos en nuestro país. Empezaremos con **QUARTH**, de KONAMI, cartucho para los de 2ª generación. **ALESTE SPECIAL**, continuación del célebre precesor. **TWINKLE STAR**, para el 2+, y **LAYDOCK**, la segunda parte de un juego modelo del MSX2.

Os tenemos también reservada una sorpresa: entrevistaremos a Luís del Olmo, el famoso locutor de radio, y a la señora de la limpieza del PIRULÍ,fan incondicional de nuestro sistema, además de comprar todos los números de la revista. Empezamos con Luís:

CLUB HNOSTAR: Luís, ¿qué te parece el sistema MSX?

LUIS: Hombre, yo de filosofía no ando muy bien, de lo que sí podría hablar es del gobierno corrupto del PSOE y de tanto chupóctero suelto, perjudicando y agraviando un noble deporte como es el fútbol!.

C.H: Esto.. gracias Luís, eh...

L: De nada, hombre.

C.H: Ahora toca el turno a la señora María. María ¿qué opinas del MSX y, en concreto de nuestra revista?

MARIA: ¡Ah!, pues eso del MSX no lo conocía, ¿está de oferta en el hyper?¿Lava bien y no encoge?¿Arranca la suciedad?¿Sólo basta con un tapón?



C.H: Esto...no, dejémoslo (y la revista, eh? ¿Y la revista?
MARIA: Ah, pues muy bien, más que nada, como trae tantas hojas, después de fregar el pasillo, las extiendo y así nadie lo ensucia hasta que se seque; no sabe usted la de gente que pasa por ahí.
C.H: Vale, gracias,ejem, devolvemos nuestra conexión, digo,termina nuestra entrevista y bueno, bromas aparte, espero que os gusten los comentarios y no dudeis en mandar vuestros trucos, etc.
Para finalizar, decir que las pruebas son realizadas desde un MSX 2+ modelo FS Al WSX de PANASONIC y no dudéis en mandar vuestras opiniones, tanto para halagarme como para poner precio a mi cabeza. Sin más me despido sin antes adelantaros lo que os depara el próximo número:
SD-SNATCHER,KONAMI,4 discos ¿hay que decir más?. **PREDATOR**, PACK IN VIDEO, cartucho Megarom; Arnold llega dispuesto a arrasar nuestro MSX2 (lo siento) en un arcade francamente bueno. **HYDLIDE III,THE SPACE MEMORIES**,T&E,cartucho 4 megas;tercera parte de otros de los legendarios del MSX. **MR. GHOST**, SACOM,cartucho megarom (MSX2); uno de los mejores juegos que se han realizado.Imprescindible.
PARODIUS,KONAMI,cartucho Megarom; ¡Con mapa incluído!

TWINKLE STAR

CASA:MSX MAGAZINE / 1989
SISTEMA: MSX 2+
FORMATO: DISCO (1)
FM-PAC





Twinkle Star es uno de los arcades más rápidos y mejor hechos de los que he visto. Es exclusivo para el 2+, (una pena), ya que el programa no flojea en ninguno de los sentidos, sólo le falta mejor presentación por lo demás, ya que en gráficos es realmente de lo mejor, el color es sublime, la música es la mejor compuesta que he oído,la adicción es insuperable y todos los personajes del juego se mueven muy rápido, pero sin fallos de SPRITES o ralentizamiento.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

Consta de 12 fases unas en scroll vertical y otras en scroll horizontal, siendo las primeras las que más abundan, al ser cortas. Los gráficos casi no se repiten y aumentando la espectacularidad, tendrá mucha popularidad. Al final de cada una de ellas nos enfrentamos a un enemigo final (por supuesto), teniendo que recibir una inmensidad de disparos para poder acabar con él. Los enemigos son diferentes en todas las fases y son de lo más variopinto; desde caballos de mar hasta murciélagos pasando por burbujas, dragones, robots, lanceros, etc. Hay un sinfín de armas que van desde estrellas dobles hasta estrellas fugaces, disparo hacia atras, options, protectores, etc. Es muy adictico pero un poco difícil, aunque se pueda continuar en cada fase. En fin, un excelente programa, una lástima que no lo hayan hecho para MSX 2.



CASA: COMPILE / 1989
SISTEMA: MSX-2
FORMATO: DISCO (1)
FM-PAC

ALESTE SPECIAL

Este juego de Compile es un arcade compuesto de 5 niveles en scroll vertical, en un estilo similar al KNIGTHMARE, donde nos enfrentaremos a cientos de enemigos, para encontrarnos después con el guardián de la fase. Es un juego que no aporta nada nuevo, pero que siempre estará de moda, ya que la adicción que acompaña a estos arcades es muy difícil de superar.

CONTROLES: Aparte de las teclas del control del personaje existe la barra espaciadora, naturalmente para disparar y, oprimiendo la tecla SHIFT haremos que el robot salte los innumerables abismos que encontrará a su paso.

EMPEZAMOS

NIVEL 1: LAS AFUERAS DE LA CIUDAD

Este nivel representa la salida de una ciudad (o METROPOLIS, en este caso), encontraremos cientos de cabezas de la estatua de la libertad, coches semienterrados, grietas que hay que saltar, etc. Los enemigos están compuestos por unos robots que avanzan en línea recta, disparando. Otra clase de robot se divide en 5, teniendo que tener mucho cuidado, una especie de cubos que vienen en formación y unas naves bastante grandes.
CONSEJOS: Ve siempre por el medio, ya que, de vez en cuando salen enemigos irán a por tí.

ENEMIGO FINAL

Este enemigo es tipo ALESTE, es decir, un montón de bases (7 en concreto) que no dejarán de dispararte, esquiva las balas y dispárales cuando estén abiertas, no tiene mayor dificultad.

NIVEL 2: LA FABRICA DE COCHES

Este nivel simula el interior de una fábrica de coches deportivos, con edificios a los lados, y por supuesto con agujeros que saltar. Entre otras cosas, la música de este nivel es muy buena.
ENEMIGOS: Robots, más



ARMAS: Empezaremos disparando con SHURIKENS (por cierto, para mí es la mejor arma), que son las cápsulas de color amarillo, cogiendo las rojas dispararemos una especie de aros de fuego, la azul oscura, el láser y azul claro los famosos OPTIONS.

por la espalda, siendo difíciles de esquivar. No rodees a las estatuas ya que problabemente quedarías atrapado. Cuando cogas las OPTIONS, ponlas en línea horizontal para abarcar más pantalla, y en los saltos ten cuidado y esquiva a los cubos que

robots, más naves, más cubos, unas navecillas tipo GUARDIC, hombres murciélago saliendo por la espalda, unos perros cibernéticos que salen de los lados, una verdadera fauna robótica.
CONSEJOS: Recuerda esquivar los cubos cuando sal-

tes y elude los coches para no quedarte encerrado, las OPTIONS en horizontal, lo demás por igual.
ENEMIGO FINAL. Esta vez un gigantesco robot saldrá a nuestro paso portando una bola en su mano derecha, lanzándola hacia nuestra persona, comportándose como un boomerang. No te pongas delante de él y dispárale con las OPTIONS, ya reventará ...

NIVEL 3: EL BOSQUE

Este escenario posee una gran calidad gráfica y un excelente uso del color. Es un bosque, pero no un bosque normal, ya que tiene excavaciones, que están ahí porque se descubrió una ciudad en él, quedando sólo unas cabezas de unas esculturas de antiguos dioses. Este nivel se parece al juego MOT de OPERA, cuando avanza por el bosque.
ENEMIGOS. Nada más empezar, unas piedras saldrán de los lados, cruzando la pantalla, no te molestes en dispararles, son indestructibles. A lo que sí tienes que dispar es a las naves, ya que te dispararán más que nunca, y a los robots, que en determinados momentos te saldrán de la tierra, sin olvidarse de los perros y demás enseres.
ENEMIGO FINAL. Es un hombre pájaro, que irá volando a rás del suelo sin dejar de disparar unos gigantescos LASERS, a la vez que te intente bolear. No dejes de moverte y no te pongas delante de él cuando se pare, no es tan difícil como parece. Una vez muerto pasamos al nivel 4.

NIVEL 4: LA ENTRADA DE LA BASE

Estas cerca del final, avanzas hacia la entrada de la base que has de destruir. Tonos grises y anaranjados componen esta fase, la menos espectacular de todas, pero no por ello mala. Ahora los enemigos:
ENEMIGOS. Aparte de las familiares rocas, unas bases estáticas con aspecto de buzón de correos no dejarán de atormentarte con sus disparos, ten cuidado porque además es muy fácil quedarse atrapados en ellas. Además de los típicos robots y naves, unas formaciones de tréboles saldrán de los lados, sin disparar, y unas bolas también, ninguna es problema.

NIVEL 5: LA BASE

Falta muy poco para acabar con el juego, y por ello no se te dará cuartel. El interior de la base es como una gran colmena a rebosar de abismos, cuida este punto ya que no sólo tendrás que vigilar a estos sino también a los perros, bases, etc.
ENEMIGOS. Ninguna variación excepto las bases, éstas son de distinta forma y te lanzarán 3 balas cada una, vigílalas.
ENEMIGO FINAL. Un robot bestial saldrá a defender la última posición de la base, es muy difícil, oscila de un lado para otro sin dejar de disparar LASERS y unos aros de fuego que irán a por nosotros, esquiva todo esto mientras le disparas, al



ENEMIGO FINAL. O mejor dicho los enemigos finales, ya que son 3 guerreros con lanzas que bajan desde cualquier lado de la pantalla para atravesarte con sus armas, por suerte siempre van juntos, y a mí todavía no me han matado ní una vez.

cabo de un rato explotará y habremos cumplido con nuestra misión.

EL FINAL

Hemos acabado con nuestra misión y ... ¡ espera !, ¡ el robot aún se mueve ! intenta acabar con noso-

tros , pero raudos, le disparamos y acabamos con el entonces observamos una placa con la inscripción " DIA 51 " se nos eriza el pelo y comprendemos que detrás de esto hay algo mucho mayor. Lo verás en ALESTE 2.

RESUMEN

El juego no está nada mal, sin grandes pretensiones consigue entretener, que realmente es lo que importa. Los gráficos son sencillos pero bien cuidados, al igual que el color y los movimientos, muy rápidos. La dificultad no es excesiva y lo puedes acabar el mismo día que lo compras. Como veis este programa es una especie de "lanzadera" o preparación para el ALESTE 2.

SD-SNATCHER

CASA: KONAMI / 1990
SISTEMA: MSX-2 /2+
FORMATO: DISCO (4)
SCC

Konami nos está demostrando que no sólo sabe hacer arcades, después del original QUARTH, nos llega este juego, el último que ha salido en JAPON, SD-SNATCHER, una auténtica maravilla, combina arcade, videoaventura, estrategia ... de todo. En formato de 4 discos y con SCC. ¿ SCC ?, pues sí, para conseguir este efecto tenemos que conectar un cartucho con SCC en cualquier SLOT, indicándoselo al ordenador DEMO. En la demo o presentación se nos aparece el personaje que controlamos,(un detective que ha de investigar un caso de busqueda y captura de un asesino biónico), nos saldrá la METROPOLIS en donde se desarolla la historia con un doble scroll en horizontal bastante conseguido, luego los títulos de presentación de los programadores, acompañado con una animación del detective persiguiendo al malo, disparándole, etc.

EL JUEGO

Se nos avisa del cuartel general o JUNKER, nos montamos en el coche (y qué coche) y llegamos en un santiamién.Nos encontramos en la secretaría del cuartel y le preguntamos a la chica:

- ¿ Qué haces esta noche ?
- Barrer tus pedazos como no me dejes.
- ¿ Tan fuerte eres ?
- No, pero mi novio sí.
- ¡Ah!, ¿ y quién es ?
- Mike Toysson J. R.

Después del corte, nos dirigimos al despacho del jefe el cual nos encomienda un nuevo compareño, ya que el otro hizo caso omiso a las advertencias de la secretaria. En el almacén escogímos la pistola, munición, objetos, hasta donde nos llegue el dinero. Después nos montamos en el coche y nos dirigimos al puerto, donde según el chivatazo se esconde el malvado antagonista. Llegas, sales del coche y aspiras la brisa del mar, oyes las gaviotas, y las bocinas de los barcos (en serio).
Hay 2 barracones, tu colega se introduce en uno, y tu en otro. Es un almacén abandonado, con muchas cajas y cristales rotos, pero, ¡espera! no está abandonado del todo, a nuestro encuentro salen decenas de bichejos a los que hay que cargarse, avanzamos y encontramos una extraña caja, la examinamos ... ¡ una bomba ! empieza la cuenta a trás, salimos despedidos hacia la salida abrimos la puerta y el barracón salta en pedazos, alcanzandonos algunos tableros, rápidamente nos dirigimos al otro barracón para avisar a nuestro compañero, pero no está, examinamos el lugar y encontramos unos indicios de lucha, unas huellas, un rastro de sangre ... ¡ con frialdad empuñamos la pistola y nos disponemos a encontrar a nuestro amigo ...
De este modo empieza esta nueva aventura de KONAMI, que nos tendrá día y noche pegados al monitor, intentando encontrar pistas y a nuestro amigo.

TECLAS Y CURSORES

En los cursores manejamos al detective, no pudiendo en diagonal. Al acercarnos a un personaje le haremos una serie de preguntas, no teniendo que intervenir nosotros para nada. En los dialogos si pulsamos GRAPH irán más deprisa, con la barra espaciadora saldrá un menú: INTERVENTOR y STATUS, en el primero po-

dremos ver el tipo de arma que llevamos, la munición, los objetos y las pistas o evidencias que vayamos encontrando pulsamos GRAPH para salir y en STATUS nos encontramos con la vida, la experiencia, el rango y esas cosas, SPACE para salir, F1 pausa, F2 para salvar las partidas y F3 para cargar.

En los enfrentamientos con los enemigos nos saldrá un menú que consta de las siguientes opciones :

ATTACK, para elegir el arma y enfrentarse contra la criatura. METAL, la mira telescópica apuntará automaticamente. DRUG, para escoger un objeto para ayudarnos en el combate, como minas, energía, etc. OPTION, para lo mismo y ESCAPE para huir si no hace falta o no nos conviene el enfrentamiento.

Para desplazarnos por la ciudad, contamos con el coche, al cual llamaremos mediante unos teléfonos repartidos por todos los distritos y en el cual podremos seleccionar la dirección que queremos tomar.

LOS GRAFICOS

Muy futuristas, con modernos edificios, puertas automáticas, etc. Son muy buenos, casi perfectos, dando la sensación de estar en un despacho de verdad o en un muelle.

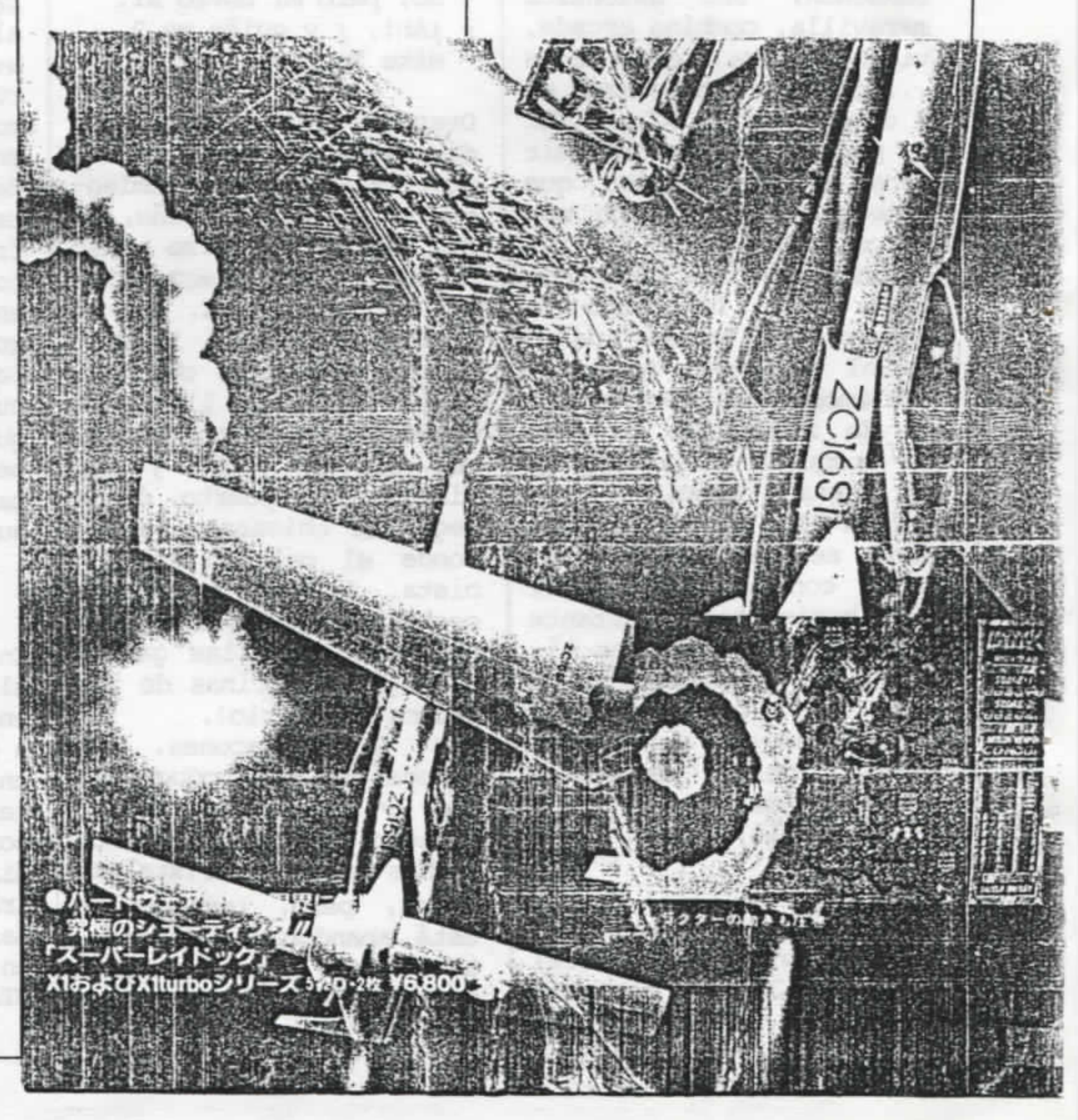
EL COLOR. Muy bien escogido, con numerosas tonalidades y sombras, siendo esto último una de las cosas que más realza al juego.

MUSICA Y SONIDO. Podremos encontrar una enorme variedad en cuanto a música se refiere, muy bien interpretada y escogida en cada situación de juego, pero lo mejor son los efectos sonoros, dan una ambientación al juego increíble, el sonido de las puertas, el tic-tac de las bombas, la explosiones y disparos en las peleas, el sofisticado sonido del coche... ¡ alucinante !

ADICCION Y DIFICULTAD. Apesar de que los diálogos están en KANJI el juego se puede acabar perfectamente, no pudiendo dejar de jugar a esta maravilla hasta ver nuevas pantallas y emocionantes situaciones.

EL MARCADOR. En el encontramos nuestro nombre, el LEVEL, el dinero que conseguimos en los combates, nuestra enegía, la fuerza de ataque, de defensa y la velocidad.

POR ULTIMO. Desde luego, sólo Konami puede llegar a sorprendernos con juegos como éste, auténticos cockteles explosivos, un juego que no debe faltar en ninguna softprogramoteca, es único. Lo que más me extrañó fue el formato, en disco, y 4 por si fuera poco, claro que sacando el juego en cartucho poco habrían hecho. En fin, que disfrutéis de él, como hago yo, e intentar esconder esas ojeras bajo unas gafas, sin más me despido, ¡ un momento ! ¿ Dónde estuviste la noche del sábado pasado ?



FASE 1

FASE 2

FASE 3

T = TOPO GIGANTE

MAPA DE "PARODIUS"

KONAMI

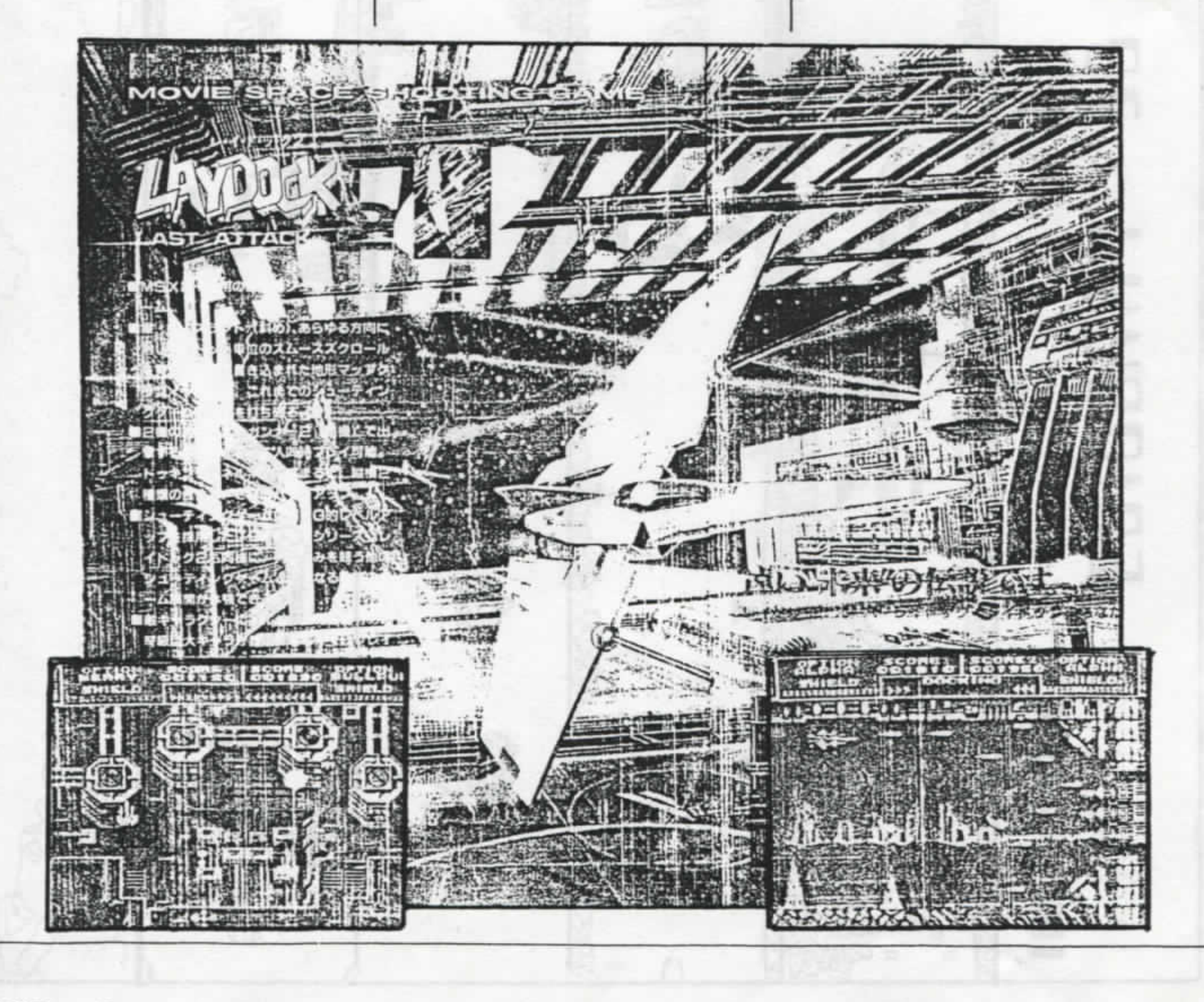
LAYDOCK II

CASA: T&E. SOFT / 1988
SISTEMA: MSX 2+
FORMATO: DISCO (2)
FM-PAC

Aquí nos llega la segunda parte de uno de los arcades más legendarios del sisteme MSX: LAYDOCK. Este programa viene en formato de 2 discos y con el ya obligado sistema de música FM-PAC, alcanzando en este programa cotas increíbles. Nada más cargarlo, y después del típico rótulo de T&E SOFT, aparece una pantalla de presentación bastante buena, seguido de la presentación en sí.
En ella veremos nuestra nave preparándose para el combate, con una excelente melodía de fondo.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

El juego, como su precesor es un arcade en toda regla, pero con nuevas e interesantes corporaciones que detallaremos a continuación.
Además del típico scroll vertical, también existen fases en horizontal, dando mayor originalidad al programa. Hay numerosos enemigos y bases, muy bien detallados, pero prefiero los de la primera parte, tienen colores metálicos mejor escogidos. En los finales de fase, el guardián suele ocupar toda la pantalla, van desde gigantescas bases, amebas, hasta todo tipo de fortificaciones espaciales. La música y los gráficos son bastante buenos, con brillo por todas las partes, sin ralentizamientos, colorido escogido con picardía, sin hablar de la adicción, sobre todo cuando juegan dos jugadores simultáneamente. Otro aspecto a destacar es, que entre fase y fase podremos ver una serie de animaciones como por ejemplo al acabar el primer planeta, salir del planeta y dirigirse a otro, acoplamiento de nuevas armas, etc .
En fin un arcade en el que no se escatima un sólo detalle ¡ se puede acabar ! y donde obtendrás un sinfín de horas de entretenimiento.



PREDATOR

CASA: PACK-IN-VIDEO /1989
SISTEMA: MSX-2 /2+
FORMATO: CARTUCHO MEGA-ROM 1 MEGA
MSX-MUSIC

Magnífico este último juego de pack-in-video la casa conocida por sus famosos cartuchos RAMBO para MSX-1 y SUPER RAMBO ESPECIAL para MSX-2.
Por lo visto a esta casa sólo le gustan los juegos bélicos y no muy pacíficos.
Este último juego se nos presenta en formato de cartucho Megarom de 1 MEGA y con MSX-MUSIC.
La pantalla de presentación es bastante buena; se nos presenta el logotipo de PREDATOR, y debajo unas digitalizaciones de SCHWARZENEGGER y de PREDATOR bastante bien hechas.
Al darle a la barra espaciadora se nos presenta un mapeado de todo lo que tenemos que recorrer, y la sección en la que estamos con un recuadro.
El juego es un estilo GRYZOR y se desarrolla por pantallas. Cada trozo de mapa tiene una altura de 2 pantallas y unas 6 o 7 de largo. Al llegar al final de una sección según estemos en la pantalla superior o inferior eligiremos uno u otro camino.



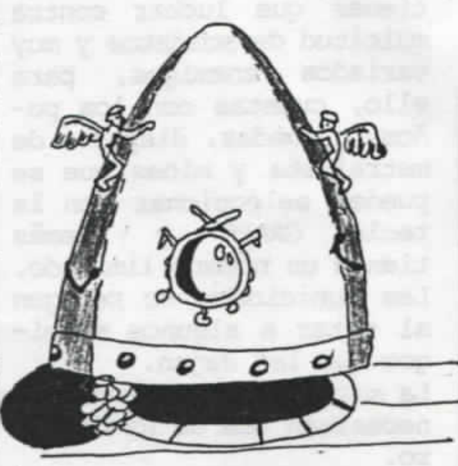
Tu eres SCHWARZENEGGER y tienes que luchar contra multitud de soldatos y muy variados enemigos, para ello, cuentas con los puños, granadas, disparos de metralleta y minas que se pueden seleccionar con la tecla GRAPH y además tienen un número limitado. Las municiones se recogen al matar a algunos enemigos que las dejan.
La mayoría de los enemigos necesitan más de un disparo.
El juego es muy difícil ya que debe tener unas 15 ó 16 secciones, y además el mivimiento es muy rápido, demasiado, y se descontrola facilmente y es muy fácil caerse de las plataformas.
Los gráficos están muy logrados tanto lo de los personajes y enemigos como los de fondo que varían con las secciones según sean bosque o montaña, hay otras que parece el infierno con todo lleno de calaveras, esqueletos, etc. Además tienen una gran resolución gráfica y un muy buen uso del color.
La música es también bastante buena tanto la de la presentación como la del juego que está muy acorde con las fases.
En resumen, un juego muy recomendable para los amantes de os mata de todo y para los viciosos del Joystick ya que el que no tenga mucho vicio que no espere acabárselo, ya que nosotros vemos negros y somos de los que nos acabamos el SPACE MANBOW y en QUARTH en 2 horas.



POR DAVID GARCIA

QUARTH

Soberbio este último megarom de Konami; como viene siendo costumbre de la casa. Tiene un Mega y cuenta también como viene siendo costumbre con SCC.
Es para MSX2 y no es ni un simulador deportivo, ni un masacramarcianos, ni un comecocos, ni una videoaventura.¿ Pues qué es éste juego de Konami?
Una maravilla, y es un juego con una nueva concepción tan revolucionaria como en su día lo fue Tetris. Pero si Tetris destacaba por su adicción, Quarth destaca aún más : Super-adictivo y supersencillo.
El juego consta de 10 niveles numerados de 0 al 09, y dentro de cada nivel otras 10 partes del 1 al 10. En la parte inferior está tu nave que dispara ladrillos cuadrados y en la parte superior el punto de mira.
Por la parte superior van bajando piezas de diferentes tipos formando infinitas estructuras (siempre distintas) a las que tienes que añadir ladrillos disparando cuadrados para que formen rectángulos y así desaparezcan.



Parece sencillo pero no lo es ya que además de que cuanto más avances bajan más deprisa, si añades ladrillos de más ya estará la pieza abajo casi. Hay otros dos ladrillos importantes que son:
- El gris que aparece en el subnivel 6 y que al completarlo hace que todos los que haya en la pantalla desaparezcan.
- El amarillo que aparece en el subnivel 10 y que hay que completarlo para pasar de nivel.
El juego tiene varias opciones:
Se puede jugar un jugador o dos (la manera de acabarlo).
Cuando juegan dos puede ser simultánemente o uno contra el otro a ver cual dura más.
Se puede elegir en este modo la velocidad, el nivel y otra cosa que para esconder las filas superiores y así aumentar la dificultad.
Estas cosas se eligen independientemente para cada uno de los jugadores.
También se puede elegir entre cuatro músicas diferentes.
Voy ahora con las carazterísticas tecnicas :
La presentación es muy buena, es una sóla pantalla que representa una escena de la novela de Julio Verne "De la Tierra a la Luna" que por lo visto tendrá que ver algo con el argumento del juego.
El final magnífico también: La Tierra y La Luna hablando entre sí, y además cosas que no cuento.
El scroll vertical muy suave y magnifico.
El movimiento bastante bueno.
Los gráficos sencillos pero buenos aunque tal vez demasiado parecidos entre una fase y otra, pero tampoco nacía falta más, para un juego de este tipo.
La música magnífica como cabía de esperar con SCC. En la línea de Konami la adicción SUPERIOR.

MAGNÍFICO MEGAROM DE KONAMI RECOMENDABLE TOTALMENTE (Sobre todo a los maniáticos de Tetris)

CACHONDEO MSX

Si, sí lo parecemos. La mayoría de vosotros lo parecéis. Y no lo digo con ánimo de ofender, sino para que recapacitéis una cuestión que ahora os plantearé: Los vídeo juegos.
Sí, los vídeo juegos. La inmensa mayoría de juegos que os compráis de las siguientes compañías: DINAMIC, OPERA, IBER, TOPO, DRO, OCEAN, GREMILIN, US GOLD, por nombrar las más importantes, venden, desde 1988 en adelante **sólo conversiones 100% SPECTRUM a los usuarios MSX.** Y no es que les tenga manía a esos señores, lo que sucede es lo siguiente:

CAUSA: El MSX pierde apoyo comercial en España.
DESENLACE: los programadores pasan del MSX porque no les es rentable, y los juegos que sacan para MSX son simples conversiones del SPECTRUM. Y lo más fuerte es que algunos de estos juegos ni funcionan en algunos MSX (Ghostbusters 2, Power Drift, Altered Beast, Triple Comando, Aspar G.P. MASTER ...)
La causa de ello es que los que hacen estas conversiones es que :

1.- O es que no les da la gana de hacerlas bien.
2.- O son tontitos y no saben utilizar un interface.

Yo me inclino por la primera.
Y nosotros, como tontos, les apoyamos. Yo, personalmente, **ya no compro ningún juego** que sea conversión spectrum, pues lo único que hago con ello es lo siguiente:
Pegarme un chasco al ver la birria de juego que han sacado, y **dar mi dinero a los que han echado al MSX por los suelos.**

Y que conste que no exagero ni un pelo, pues aún me callo algo ...

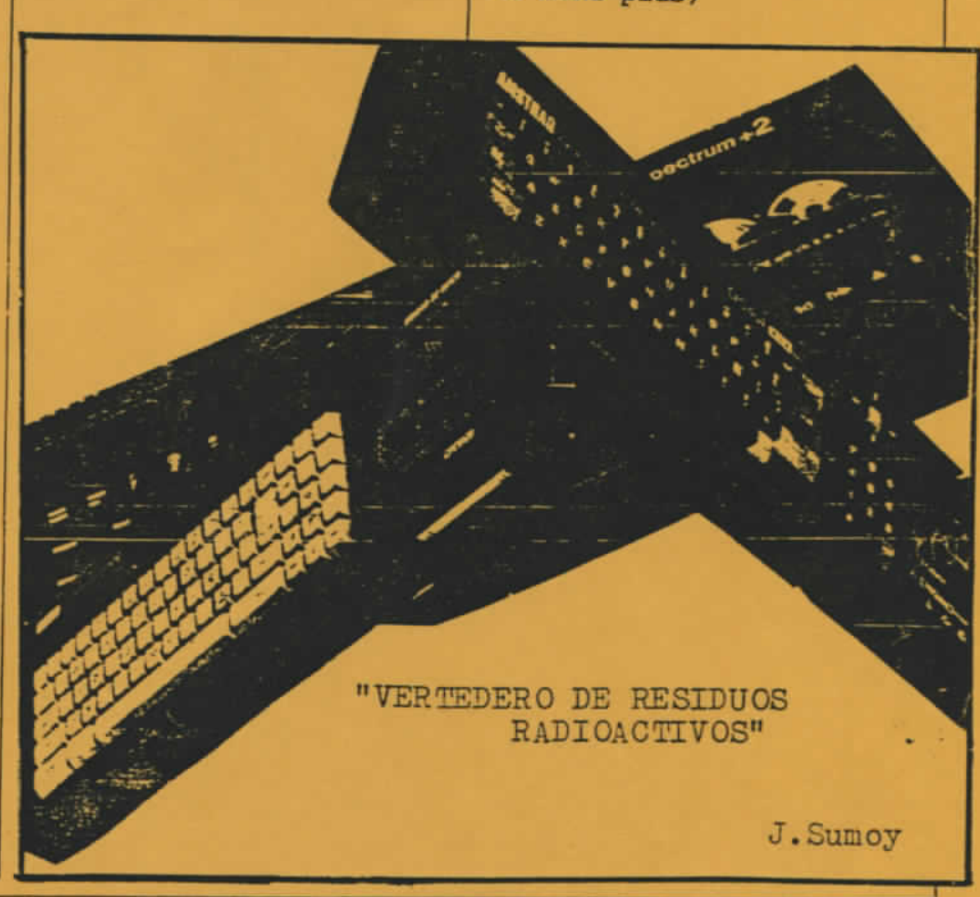
A PARTIR DE ESTA LINEA SOLO ES NECESARIO QUE LA LEAN LOS NOVATOS.

Y vosotros me diréis. ¿ Y qué hay de malo en una conversión de esas ?
Pues muy fácil. Esas conversiones no aprovechan ni el 50% de las posibilidades gráficas, acústicas y de "playbility" del MSX. Toda una pena. Termino mi artículo con una pequeña comparación entre un Spectrum y un MSX.

SPECTRUM: 48 K
4 colores
1 canal de voz.
Confusión de sprites.
Difundido en Gran Bretaña y Francia.
Es apoyado por todos los programadores.

MSX: 64 K
15 colores
3 canales de voz, con posible ampliación a 9 stereo
Poca o nula confusión a sprites
Difundido mayoriatriamente en Japón. Le sigue Bélgica y Holanda.
Sólo se ve apoyado por los nipones.

Ante todo, debe quedar claro una cosa:El spectrum no le llega ni al ombligo al MSX (y no hablemos ya del Spectrum plus 3 contra el MSX2 plus)



"VERTEDERO DE RESIDUOS RADIOACTIVOS"

J.Sumoy